

UnDe VrEi sĂ MeRgi?

GHID DE ACTIVITĂȚI

2022



Această resursă educațională deschisă a fost creată în mod colaborativ în cadrul proiectului editorial finanțat de AFCN, ediția de poezie Unde vrei să mergi?

Fișele sunt potrivite pentru elevii claselor primare, dar pot fi folosite și în activitățile preșcolarilor.

Dacă ești cadru didactic, poți folosi această resursă în activitatea didactică, o poți multiplica pentru elevi și o poți transmite către alți colegi.

Ne dorim să ajungă la cât mai mulți copii care să descopere bucuria lecturii

*Cu drag,
Colectivul de autoare*

Ghid de activități.

Unde vrei să mergi?

Vaslui, Casa Editorială Anglitira,
2022

ISBN : 978-606-94895-7-4

Colectivul de autori:

Mihaela Coșescu

Alina-Ioana Iga

Oana-Andrada Mazilu

Ramona Vlăi

Bianca Boroș

Raluca-Luiza Andone

Activitățile din acest ghid se bazează pe cartea „Unde vrei să mergi?”, scrisă de Mihaela Coșescu și ilustrată de Oana Ispir

Editura Casa Editorială Anglitira, Vaslui, 2022

ISBN:9786069489567

<https://crestemoameni.ro/shop/>

CUPRINS:

Educație preșcolară - fișe de lucru.....	3
Clasa pregătitoare - fișe de lucru.....	12
Educație școlară - fișe de lucru.....	19



EDUCAȚIE PREȘCOLARĂ

SUGESTII DE ACTIVITĂȚI:

- Activitatea **„Tu unde vrei să mergi?”** se poate realiza înainte de citirea poveștii. În felul acesta stimulăm dezvoltarea creativității preșcolarilor și descoperim informații despre experiențele acestora.
- Pentru realizarea activității **„Personajul imaginar”**, le puteți sugera preșcolarilor să combine creativ diferite părți ale corpurilor animalelor (de ex.: cap de elefant, aripi de vultur, coadă de crocodil). Preșcolarii denumesc animalele alese și despart cuvintele în silabe. În continuare, în funcție de nivelul grupei, pot denumi în mod creativ personajul inventat folosind silabe din numele animalelor alese de ei: Crovulfant.
- Activitatea **„Gata de călătorie”** se poate realiza prin diferite tehnici de lucru: dactilopictură, decorare cu semne grafice, tehnica ștampilării, tehnica mototolirii hârtiei, ș.a.
- Înainte de trasarea drumului sugerat în activitatea **„Găsește racheta”** și **„Drumul spre palat”**, recomandăm preșcolarilor urmărirea traseului cu degetul pe foaie și apoi trasarea acestuia în duct continuu.
- Pentru activitatea **„Creează echipe”**, recomandăm preșcolarilor să unească fiecare grup folosind culori diferite.
- Activitatea **„Călătorie pe tărâmurile imaginare”** oferă posibilitatea inițierii unor discuții referitoare la moduri de a călători: de la călătoriile imaginare, în care putem fi purtați pe aripi de fluturi, de păsări ori de vânt, până la călătoriile noastre din viața de zi cu zi. Se poate discuta despre tipurile de mijloace de transport și impactul acestora asupra mediului. De asemenea, acesta ar putea fi un prilej pentru exersarea unor noțiuni matematice, prin compararea dimensiunii elementelor.
Se recomandă trasarea, pe cât posibil, în duct continuu a traseului fiecărui element ilustrat.

- Puteți utiliza imagini din carte în activitățile matematice:

De exemplu:

Câți lupi cântau la lună?

Câte insecte erau în orchestră?

Câte fructe sunt în copac?

Câte șosete erau în râu?

Cu câte sunt mai multe păsările decât copacii?

Realizează mulțimea lupilor.

Realizează mulțimea șosetelor.

TU UNDE VREI SĂ MERGI?

Creează un loc minunat în care ți-ai dori să călătorești.
Poți desena sau realiza colajul călătoriei tale.

Împărtășește cu colegii tăi călătoria imaginară
și răspunde întrebărilor:

- Cum este mediul înconjurător?
- Cine te însoțește?
- Ce faci acolo?
- Cum te simți în această călătorie?

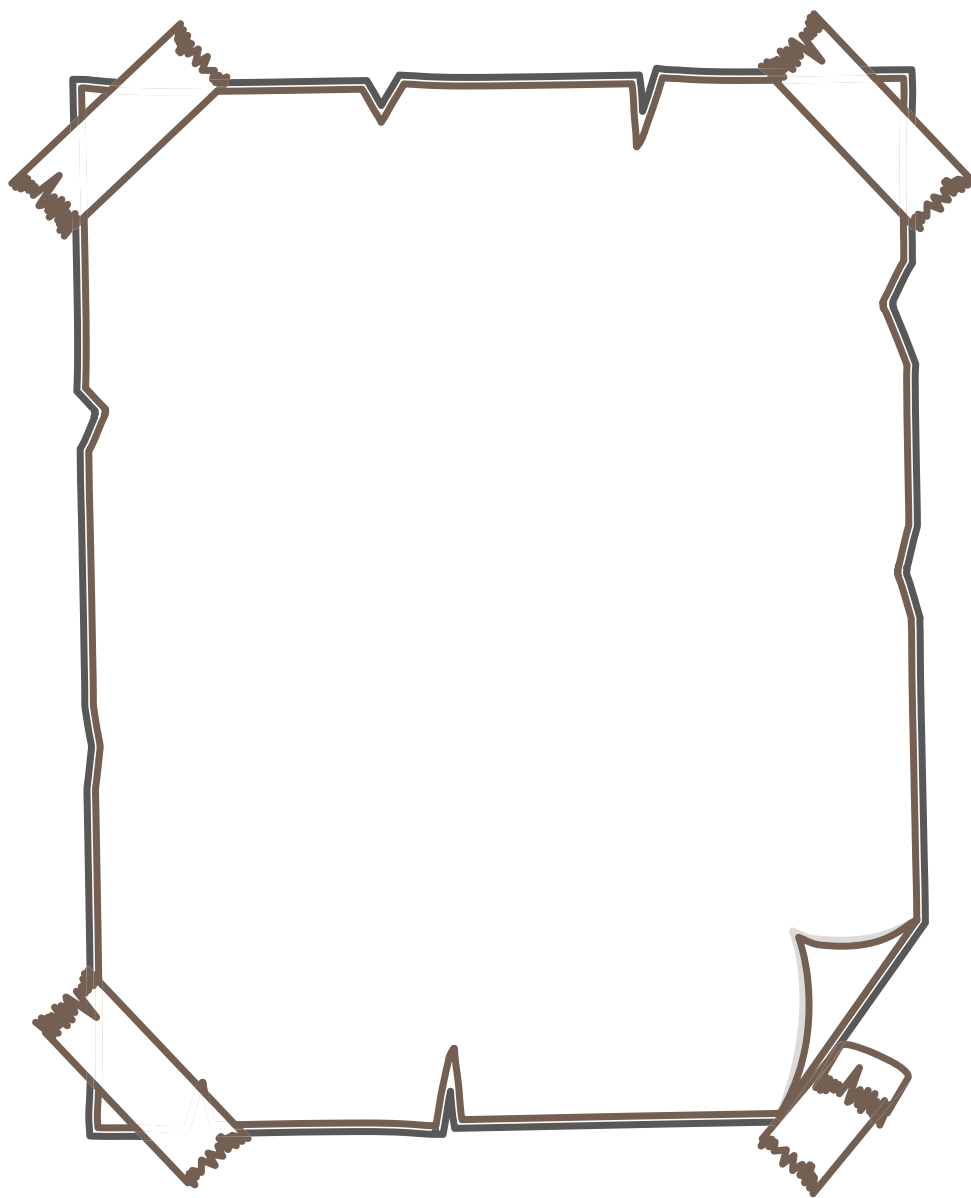


PERSONAJUL IMAGINAR

Băiețelul din poveste are nevoie de un prieten imaginar cu superputeri. Ajută-l să-și găsească prietenul!

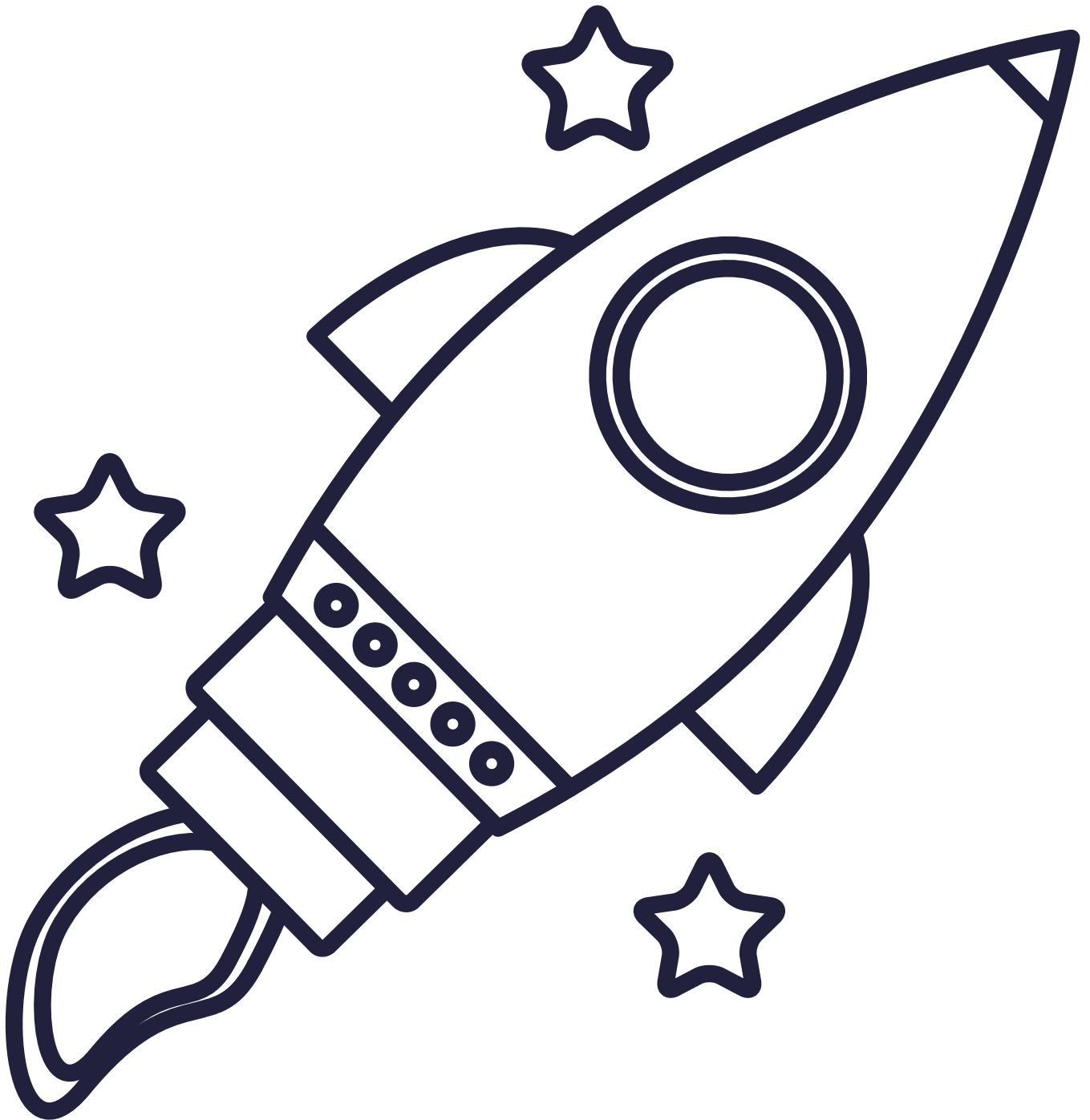
Cum crezi că arată prietenul său?

Cu puteri deosebite are?



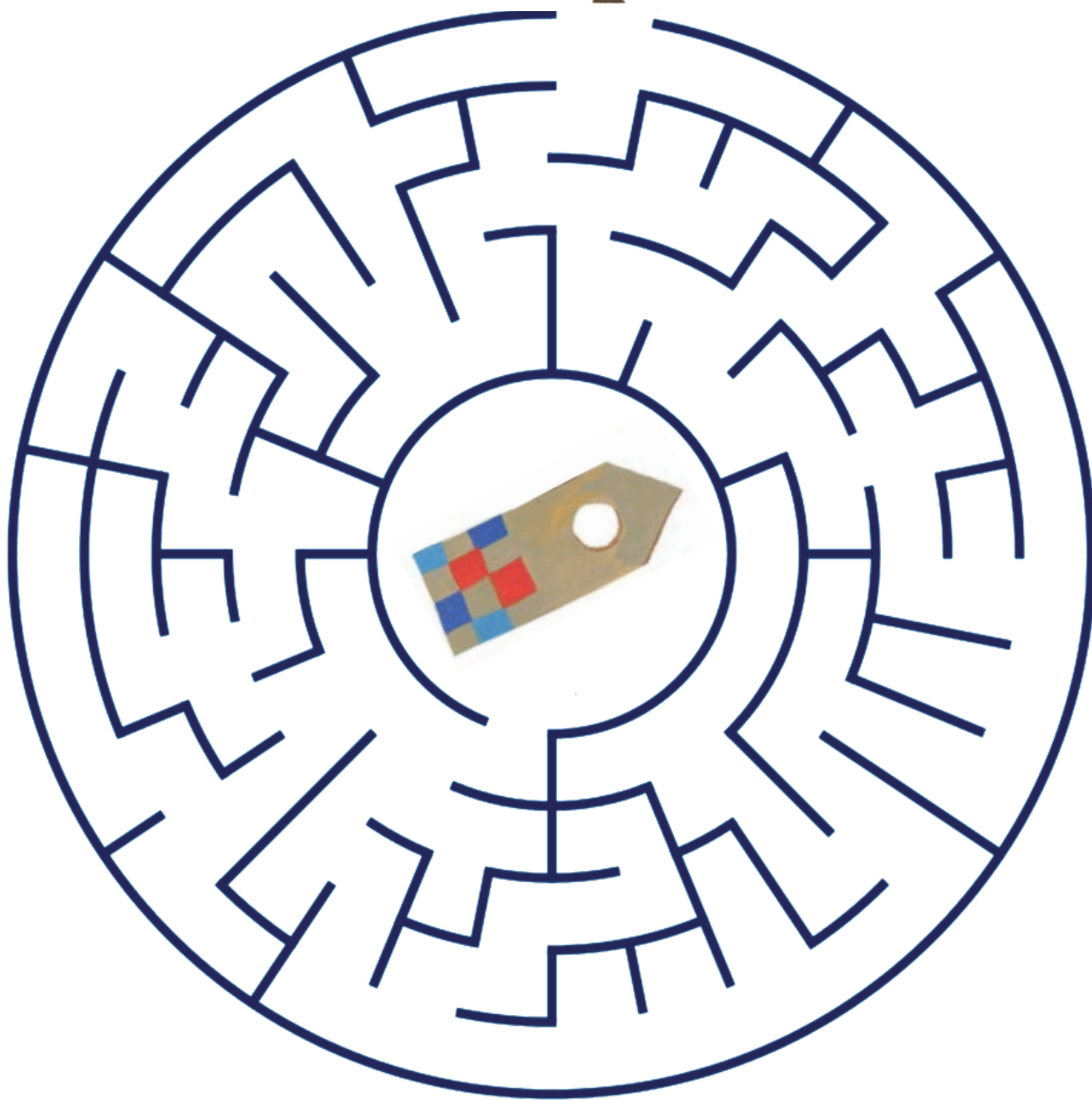
GATA DE CĂLĂTORIE

Băiețelul din poveste se pregătește să plece în călătorie.
Ajută-l să-și decoreze racheta!



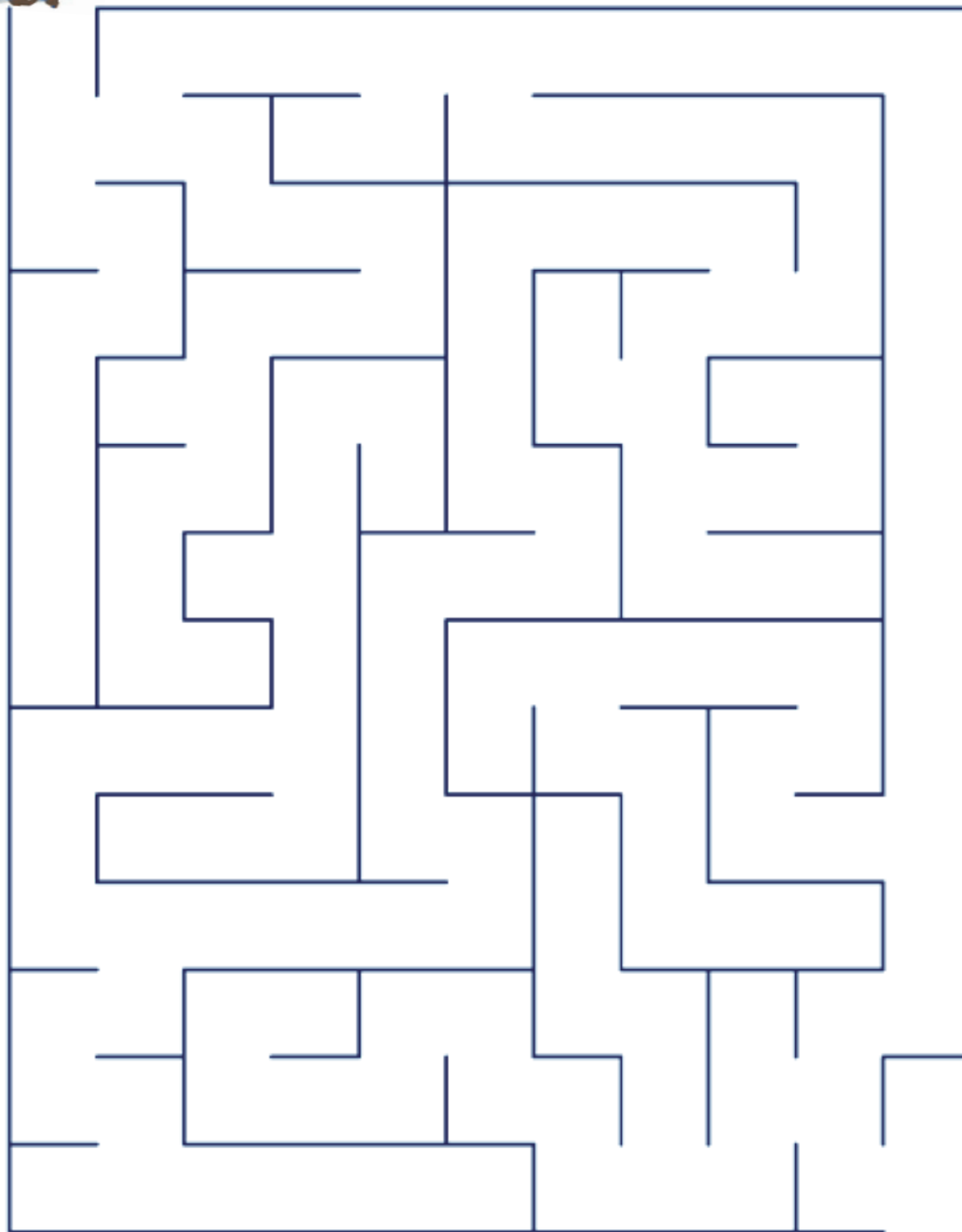
GĂSEȘTE RACHETA

Ajută-i pe băiețel și pe mama lui să ajungă la rachetă
Trasează drumul prin labirint.



DRUMUL SPRE PALAT

Băiețelul și mama lui s-au rătăcit. Nu mai știu care e drumul înspre palat. Ajută-i să ajungă acolo.



CREEAZĂ ECHIPE

Unește cu o linie elementele de același fel.

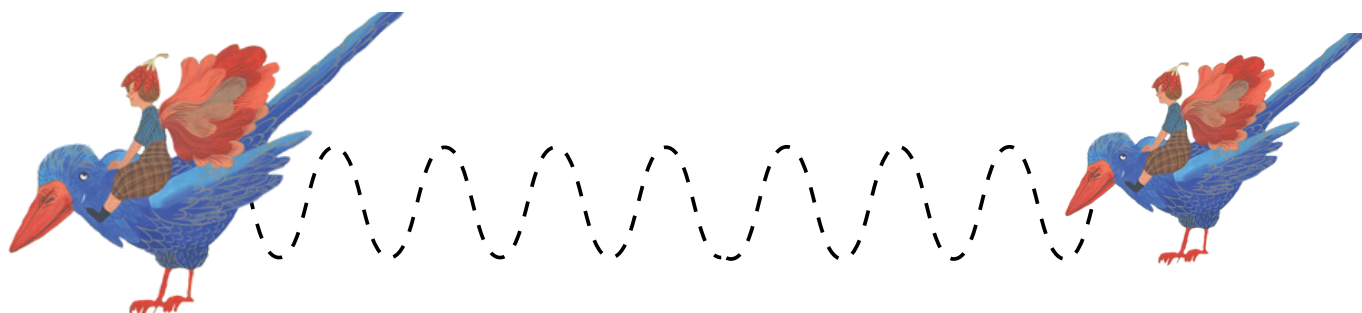
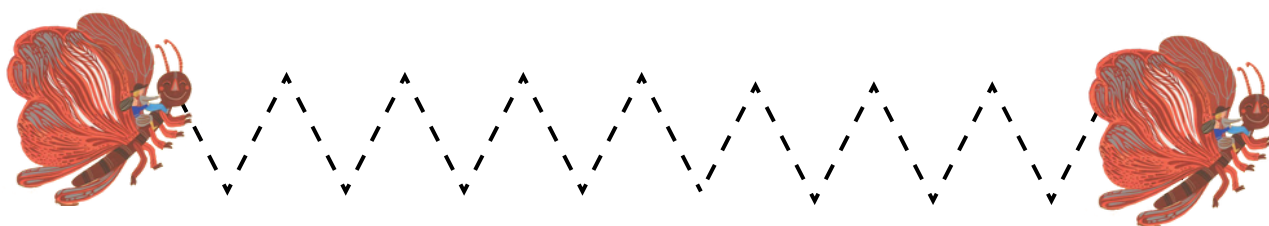
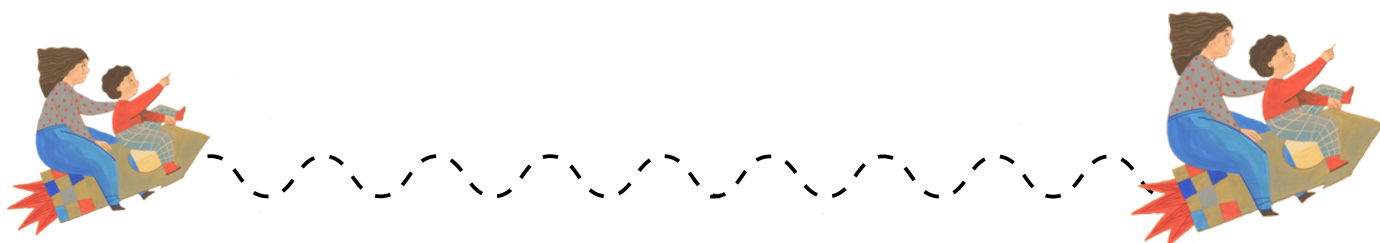
Răspunde oral următoarelor întrebări:

1. Câte echipe ai obținut?
2. Câte elemente sunt în fiecare echipă?
3. Câte elemente sunt în total?



CĂLĂTORIE PE TĂRÂMURI IMAGINARE

Încercuiește elementul mai mare. Subliniază elementul mai mic. Identifică elementele egale.



CLASA PREGĂTITOARE

SUGESTII DE ACTIVITĂȚI:

- Activitatea **„Secvențe din poveste”** are ca scop realizarea unei cronologii utilizând imaginile date. Copiii pot fi încurajați să descrie imaginea răspunzând la 5 întrebări de tipul: când? cine? ce face? unde? cum se simte? apoi să conecteze scenele.
- Activitățile **„Citire”** și **„Propoziții prețioase”** presupun exersarea capacității copiilor de a înțelege textul scris. Prima fișă propune simpla marcare a cuvintelor pe care copiii le pot recunoaște, iar următoarea activitate urmărește citirea cuvintelor de pe jetoane și asocierea lor cu imaginile corespunzătoare. Următorul pas presupune formularea unor propoziții creative. Alegeți un jeton la întâmplare și analizați câte silabe are cuvântul, care este litera inițială/finală, ce alte litere alcătuiesc cuvântul. Realizați apoi o sesiune de brainstorming în care să identificați cât mai multe cuvinte care încep cu același sunet. Le puteți sugera elevilor să caute cuvinte care denumesc obiecte, acțiuni, mărimea, cantitatea ori alte însușiri ale obiectelor și apoi să formulați o propoziție cu cât mai multe cuvinte care au același sunet inițial (ori litera inițială dacă desfășurați exercițiul și în scris).

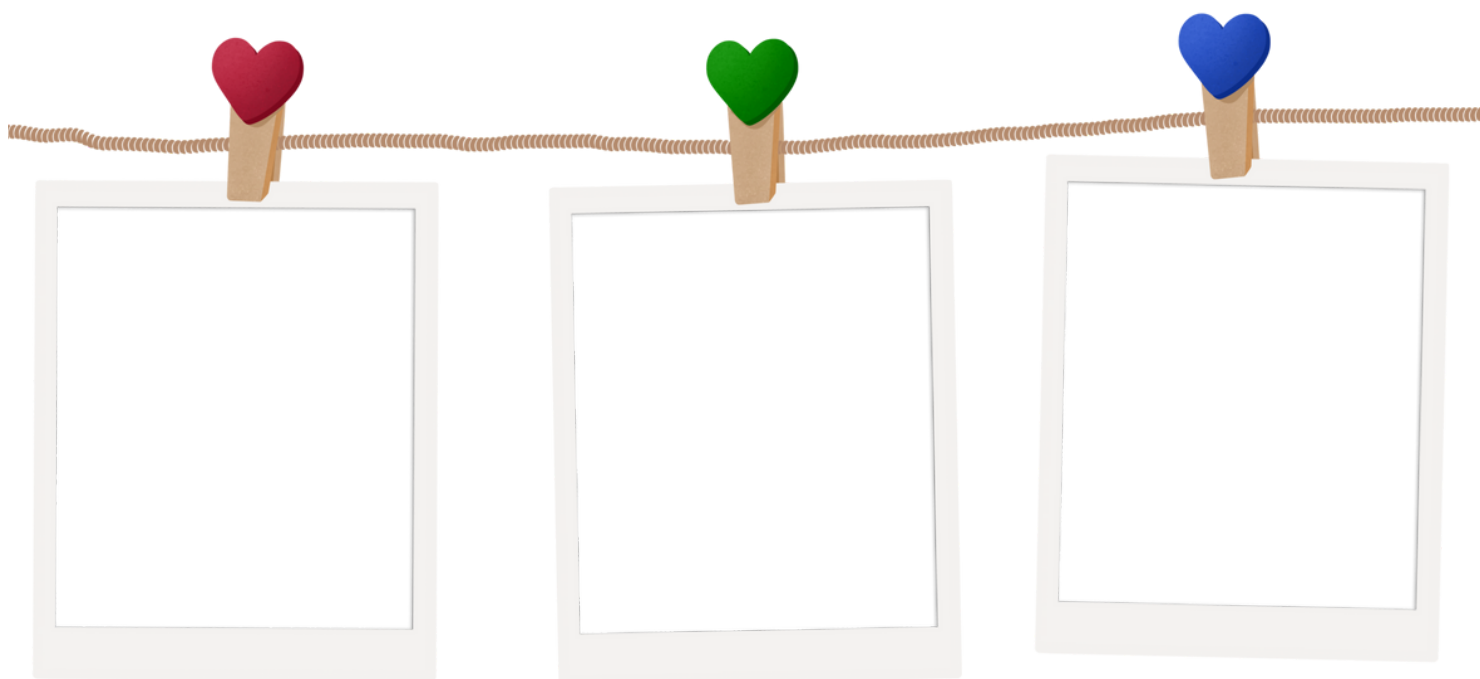
Exemplu: MINESCU MIHAELA MĂNÂNCĂ MULTE MURE MOV MICI.

- Activitatea **„Silabe colorate”** poate fi completată cu ghicitori de tipul: găsește cuvântul care are x silabe și ultima literă.., găsește cuvântul care are x silabe, iar prima literă este... .
- Activitatea **„Propoziții buclucașe”** poate fi completată cu provocarea copiilor de a alcătui propriile propoziții buclucașe. Activitatea poate fi realizată în perechi: un elev rostește propoziția, iar celălalt trebuie să numere cuvintele. Apoi se împărtășește experiența cu întreaga clasă.
- Activitatea **„Cu ochisorii iscodesc”**: după identificarea și notarea numărului de elemente corespunzător fiecărei mulțimi se pot realiza activități matematice. Exemple de sarcini de lucru:
 - Care este cea mulțimea cu cele mai multe elemente?
 - Cu câte sunt mai multe elemente în mulțimea lupilor decât în mulțimea pomilor?

- Numește o mulțime cu mai puține/ mai multe elemente decât mulțimea purceilor etc. Se recomandă utilizarea unor jetoane și așezarea acestora în perechi.
- Activitatea „**Cum se simte băiețelul**” ne creează cadrul pentru o discuție despre emoții și felul în care le exprimăm și citim la cei din jurul nostru.

SECVENȚE DIN POVESTE

Decupează și ordonează secvențele din poveste.



CITIRE

Citește cuvintele de mai jos.

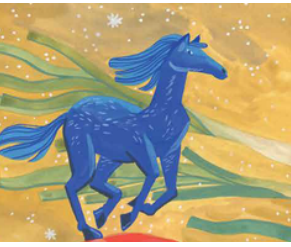
Colorează cu verde bulină de lângă cuvântul pe care poți să îl citești și cu portocaliu bulina de lângă cuvântul pe care nu îl poți citi încă.

- ☐ NAVĂ
- ☐ POVESTE
- ☐ LUME
- ☐ ARIPI
- ☐ ROȘII
- ☐ PUFOASE
- ☐ ALBAȘTRI
- ☐ FRUNZE
- ☐ TOBE



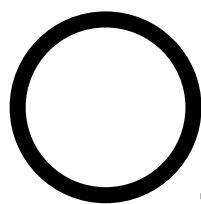
PROPOZIȚII PREȚIOASE

Decupează jetoanele. Asociază cuvântul potrivit fiecărei imagini și lipește-l pe spatele acesteia. Formulează o propoziție în care toate cuvintele să înceapă cu litera inițială a unui jeton selectat de tine.

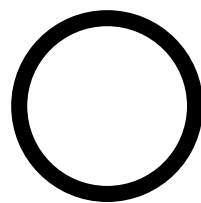
		
		
		
măr	lună	purcel
cal	tomată	copac
șosete	cățel	mac

CU OCHIȘORII ISCODESC

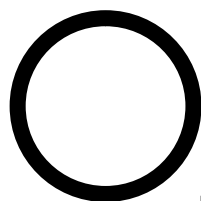
Câte elemente din fiecare categorie se găsesc în imaginea de mai jos?
Notează numărul în bulina corespunzătoare fiecărui cuvânt.



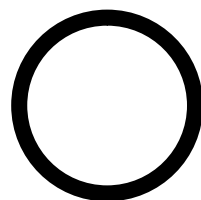
LUPI



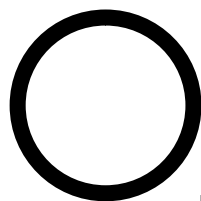
SOARE



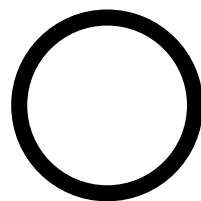
PIETRE



PORCI



POMI

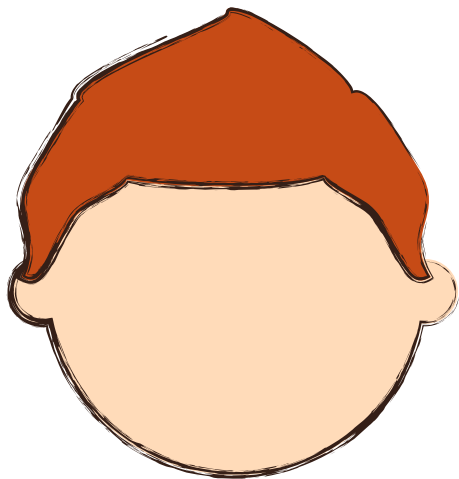


PĂSĂRI

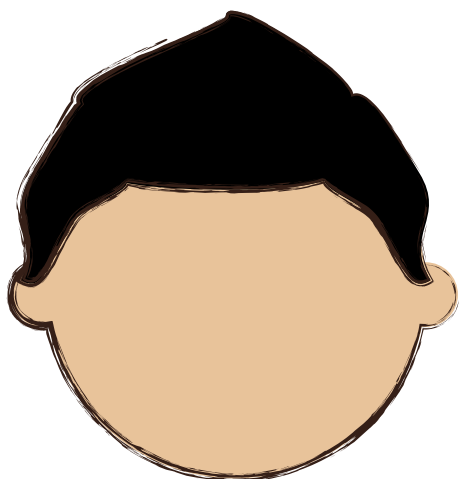
CUM SE SIMTE BĂIEȚELUL?

Ascultă cu atenție versurile din poveste. Cum crezi că se simte băiețelul în fiecare dintre situațiile prezentate.

Desenează chipul care transmite emoția copilului.



– Hai în alt loc anapoda!
Eu cred că tare ne-am distra
Dacă-am vedea mergând în mâini
Și oameni, și pisici, și câini!



– M-am săturat de-acest spital!
Să mergem la un carnaval
Unde căprițe cântă-n cor!
Spuse băiatul, zâmbitor.



Pe patul din salonul trei
O mamă și copilul ei
Se strâng în brațe cu putere
Și-și spun șoptit: la revedere.



ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR CLASELE I-IV.

SUGESTII DE ACTIVITĂȚI:

- Recomandăm începerea activităților prin fișa **„Descoperim cartea”**. Primele patru câmpuri ale fișei de lucru pot să preceadă lectura cărții. După completarea lor, puteți să inițiați câteva discuții pornind de la cartea ca obiect, pentru a crește a interesul elevilor față de poveste. Citiți titlul cărții și prezentați-le copiilor coperta și ilustrațiile, iar apoi întrebați-i despre ce cred că este vorba în carte. Rugați-i să își motiveze opinia. După lectura poveștii, rugați-i pe elevi să completeze câmpurile rămase ale fișei de lucru.
- Activitățile propuse pentru elevii din clasa I (pag. 23- 28) se axează pe exerciții de citire, identificarea numărului de silabe, identificarea numărului de cuvinte în propoziție, formulare de propoziții.
- Pentru elevii din clasele a III-a și a IV-a, recomandăm exerciții mai complexe despre sensul cuvintelor și relațiile semantice (pag. 29-37).
- Activitatea **„Cuvinte în oglindă”** poate crea contextul necesar inițierii unor discuții despre dicționare. Fișa de lucru presupune crearea unor cuvinte noi prin scrierea în oglindă. Le putem sugera elevilor să scrie o poveste în care să utilizeze cuvintele nou create și cărora le-au atribuit explicații.
De exemplu: palat- talap.
talap= un talger cu care poți căra doar apă vie pentru împărat de ziua lui de naștere.
- Fișa de lucru **„Însușiri”** poate fi completată de o discuție cu elevii despre comportamentul mamei și trăsăturile extrase din acesta. Acțiunile oamenilor ne determină felul în care îi vedem.
- Fișele din seria **„La spital”** (pag. 39-44) invită atât la o serie de discuții despre sistemul medical și modul în care este organizat, cât și la o lecție de dezvoltare a inteligenței emoționale, prin discuții despre empatie și modul în care aceasta poate fi exprimată.

- Activitățile de la paginile 45-48 pot fi folosite la orele de muzică. Se poate discuta despre instrumentele muzicale ilustrate în carte sau despre ce este filarmonica. Recomandăm ca fișa de lucru „**Anotimpurile**” să fie însoțită de o discuție despre Antonio Vivaldi.
- Exercițiile de la paginile 49-52 își propun să dezvolte capacitatea copiilor de a face cercetare folosindu-se de diverse surse. Important este ca toate mijloacele de informare să fie apoi menționate, pentru a-i obișnui pe elevi să citeze întotdeauna sursele folosite.

- Experimentul propus la pagina 53 este o activitate STEAM care poate fi aplicată cu diferite grupe de vârstă. Exemple de obiecte care pot fi folosite la experiment: un creion, un pai de băut, o minge de tenis de masă, o monedă, o foaie post-it, un nasture, o piatră, o pană, un balon umflat, un balon neumflat, o seringă de plastic, o seringă de plastic care are aer în locul serului, o seringă de plastic umplută cu apă în rezervorul prevăzut serului, o boabă de orez, mazăre, fasolă, o frunză. Lista rămâne deschisă, fiind cerute și propuneri de la copii.

Dacă experimentul se realizează în clasă, cadrul didactic va întreba clasa înainte de a introduce fiecare nou obiect în apă. Ce credeți? Mingea de tenis va pluti sau nu? De ce?

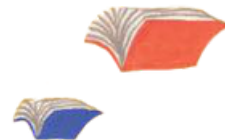
După care se introduce următorul obiect? Dar creionul? De ce? Ș.a.m.d.

Experimentul poate fi realizat și în două etape. Mai întâi ca temă pentru acasă cu unele obiecte, iar apoi reluat în clasă cu alte obiecte și cu întrebările de reflecție.

- Fișele de lucru de la paginile 54-57 încurajează dezvoltarea abilităților de punere în practică a unor instrucțiuni de lucru. Gătitul împreună va oferi prilejul unor activități de logică și matematică.
- Exercițiile cuprinse la paginile 58-61 vizează îmbrățișarea rolului de reporter, pentru a dezvolta capacitatea copiilor de a adresa întrebări relevante. Elevii din clasele mai mari pot fi invitați să transforme dialogul imaginar cu autoarea/ilustratoarea într-un articol de revistă.
- Fișele de lucru de la paginile 62-76 cuprind exerciții de scriere și gândire creativă bazate pe lumile imaginare ale poveștii.
- Fișa de lucru „**Animale din poveste**” poate oferi un context în care discutăm cu elevii despre regnul animal: mamifere, păsări, insecte și caracteristicile acestora.

- Fișa de lucru **„Povești răstălmăcite”** oferă posibilitatea introducerii în discuții a personajelor cunoscute din alte povești. Recomandăm centrarea atenției asupra celor trei cărți din imagine. Puteți observa cartea care reprezintă temelia unui palat, cartea care oferă adăpost și cartea care este purtată în zbor de Duhul din Aladdin, asemenea unui mijloc de transport într-o lume uluitoare. Într-o activitate le putem propune elevilor să identifice și alte roluri pe care le poate oferi cartea și implicit învățarea ori cunoașterea.
- Fișele de lucru de la paginile 77-80 propun proiecte de grup bazate pe lectura cărții, din sfera educației plastice, a muzicii și scrierii creative.

DESCOPERIM CARTEA



AUTOAREA CĂRȚII:

ILUSTRATOAREA CĂRȚII:

EDITURA:

ANUL APARIȚIEI CĂRȚII:

DESENEAZĂ SCENA
PREFERATĂ:

CARTEA ACEASTA ESTE DESPRE:









PĂREREA MEA DESPRE ACEASTĂ CARTE:

Cât de mult ți-a plăcut
povestea?



Cât de mult ți-au plăcut
ilustrațiile?



LITERELE AU DANSAT ȘI-N ALT LOC S-AU AȘEZAT

O, nu, literele s-au amestecat! Găsește cuvintele și află în ce aventuri merg băiețelul și mămica lui.

eomTat



iufeNr



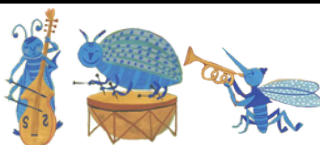
aLemu ep sdo



șarOlu subalrat



Cetonrc



larCnaav



fElnțaei



ăăpcCniu



iCățr



tlaaP



iovPetș



SILABE COLORATE

Rostește cuvintele împreună cu învățătoarea ta și desparte-le în silabe. Colorează bulina cu numărul de silabe din fiecare cuvânt.

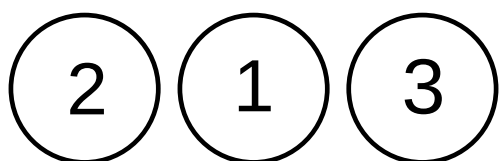
rachetă



zână



nai



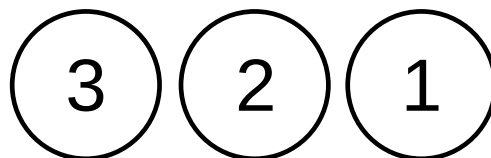
palat



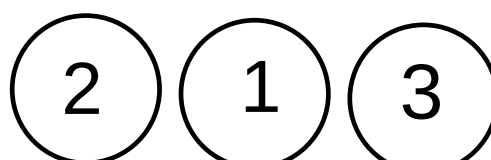
tomate



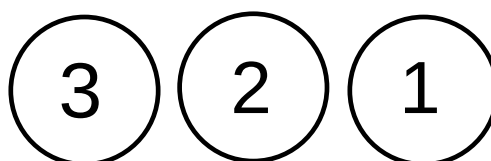
harpă



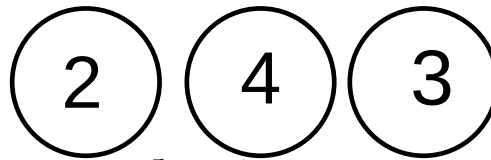
zmeu



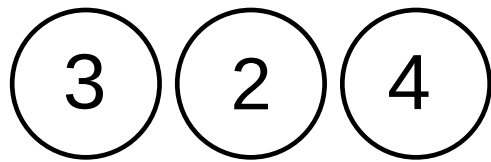
nufăr



căpcăun



clarinet



PROPOZIȚII BUCLUCAȘE

Ascultă și repetă propozițiile. Decorează bulina cu numărul de cuvinte din fiecare propoziție utilizând semne grafice.

Un cal stă pe o tomată.

5 6 7



Câinii scot din ouă pui.

7 5 6



Purcei și lupi trăiesc în pace.

5 7 6

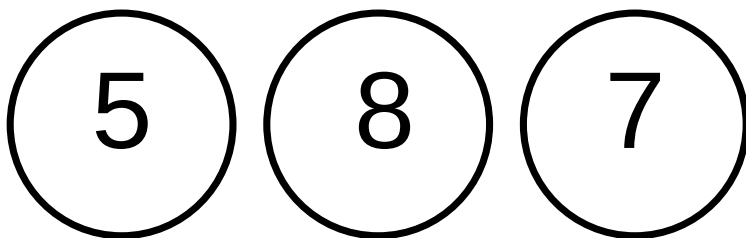


PROPOZIȚII ZBURĂTOARE

Ascultă și repetă propozițiile.

Colorează bulina care conține numărul de cuvinte corespunzător fiecărei propoziții.

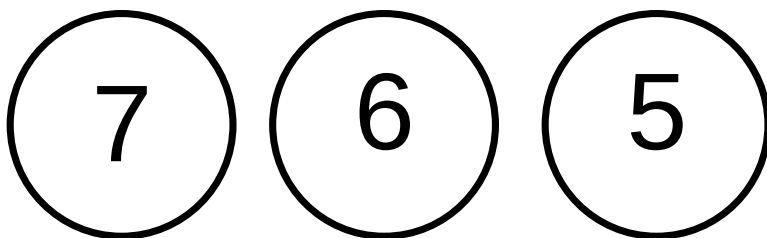
Aș vrea să zbor pe fluturi mari.



Te duc îndată în altă lume minunată!



Hai să zburăm spre un palat!



PROPOZIȚII CARE CRESC

Decupează cartonașele!

Potrivește cuvântul cu imaginea corespunzătoare.

Formulează propoziții cu un număr crescător de cuvinte.

		
		
		
pa-să-re	flu-tu-re	pă-pă-di-e
căp-că-un	bu-bu-ru-ză	e-le-fant
mi-cro-fon	nu-făr	pră-ji-tu-ră

CU CAPUL ÎN JOS

Te afli într-o lume în care oamenii merg cu capul în jos.
Imaginează-ți că citești strofa următoare stând în mâini.
Cum ți se pare acest mod de a citi?



**Și oameni, și pisici, și câini!
Dac-am vedea mergând în mâini
Eu cred că tare ne-am distra
Hai în alt loc anapoda!**

CUVINTE ÎMBINATE

Realizează o listă a substantivelor, adjectivelor și verbelor din poveste. Fiecare listă va conține minim 8 substantive, 8 adjective și 8 verbe. Alcătuiește propoziții dezvoltate folosind câte un cuvânt din fiecare coloană, precum și alte cuvinte din imaginația ta.

Combină-le în moduri diferite. Realizează acordurile necesare de gen și număr.

De exemplu:

Substantiv: purcei

Adjectiv: pufoase

Verb: aterizat



Purceii pufoși au aterizat pe Marte în această dimineață.

Substantive

Adjective

Verbe

CUVINTE ÎN OGLINDĂ

Scrie cuvintele de mai jos, de la dreapta la stânga. Citește-le!

nai: _____
porc: _____
spiriduș: _____
tobă: _____
cal: _____
tomate: _____
clarinet: _____
palat: _____
frunze: _____



Scrie-ți numele de la dreapta la stânga (în oglindă).

După ce citești cuvintele cele noi, observă dacă ele există sau nu în limba română și dacă au sens.

Dacă nu există, felicitări, ai obținut un cuvânt nou. Caută un sens nou pentru cuvântul nou obținut și ilustrează-l.

Vei avea un dicționar personal ilustrat.

Folosește foi suplimentare pentru realizarea sarcinii.

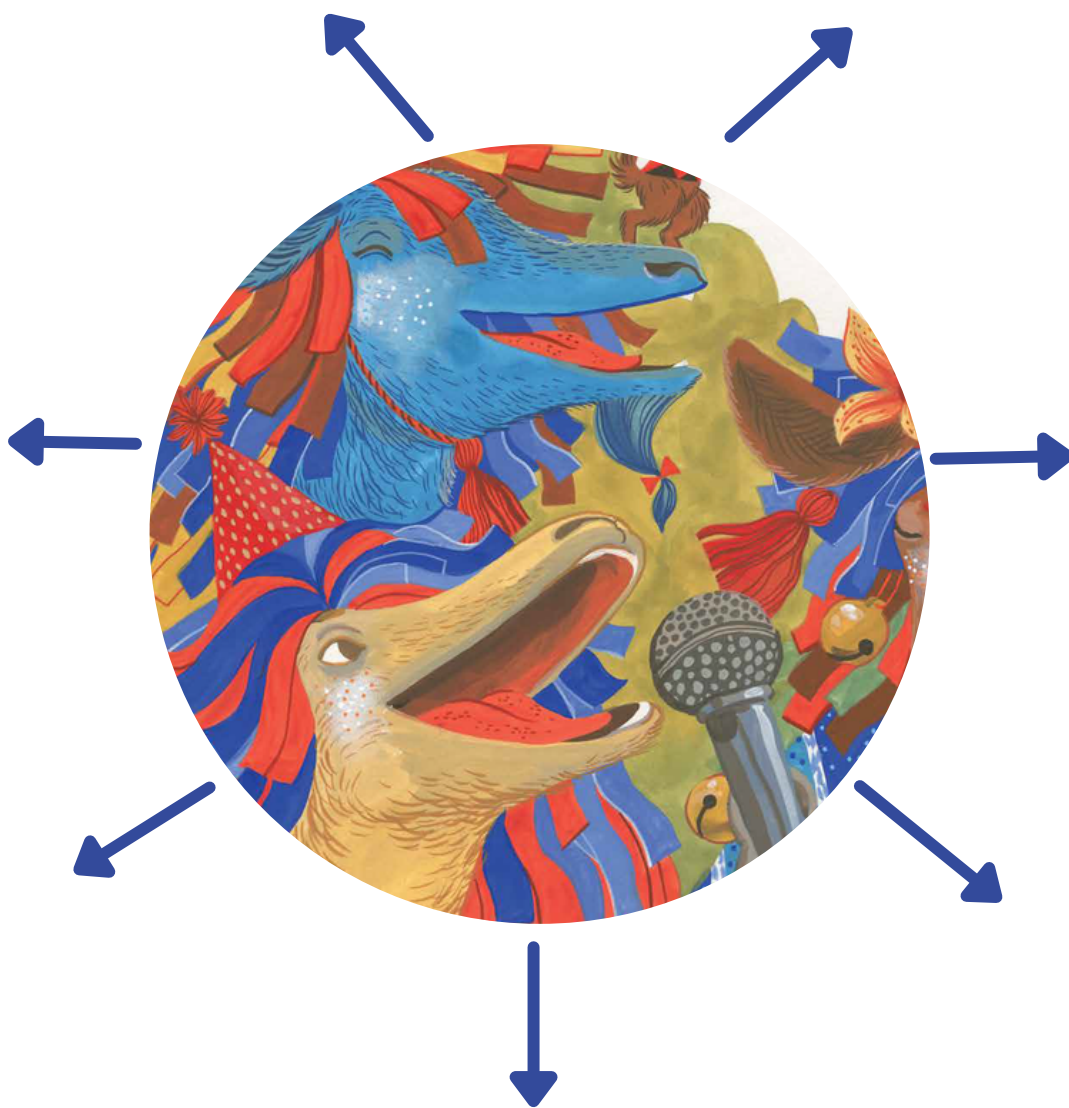
SENSUL CUVINTELOR

Descoperă sensul cuvintelor și găsește, dacă poți, cuvinte cu înțeles similar. Folosește cartea pentru a putea deduce înțelesul cuvintelor. Formulează apoi propoziții cu fiecare dintre ele.

- istorii _____
- ținut _____
- huruit _____
- îndată _____
- să umblăm _____
- hoinari _____
- să ne pitim _____
- ne-mbie _____
- extravaganti _____
- să pătrundem _____
- să mă repezi _____
- degrabă _____
- pregătit _____
- turez (motorul) _____
- hai-hui _____
- ne-am distra _____
- deranjez _____
- evacuez _____
- să plutesc _____

CUVINTE CU SENS ASEMĂNĂTOR

Privește imaginea de mai jos. Ce fac personajele?
Scrie cât mai multe cuvinte care să aibă un sens asemănător.

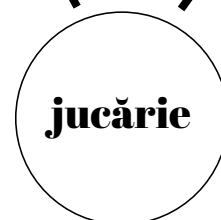


Reține!
Câmpul lexical este format din toate cuvintele care aparțin aceluiași domeniu.

FAMILIA DE CUVINTE

Realizează familia de cuvinte pentru termenii marcați cu verde din versurile de mai jos:

Băiatul n-avea **jucării**



gând

Zbura naveta ca un **gând**

roșu

Cu aripi **roșii** și pufoase

ANTONIME

Găsește antonime pentru următoarele cuvinte din carte:

alb _____

plăpând _____

blând _____

deschis _____

pufoase _____

să mergi _____

a ateriza _____

acolo _____

mari _____

interesanți _____

am pornit _____

am urcat _____

minunată _____

departe _____

închide _____

rapid _____



DIMINUTIVE

Diminutivele sunt cuvinte derivate cu ajutorul unui sufix prin care se denumesc ființe, obiecte etc considerate (în mod real sau afectiv) mai mici decât cele exprimate de cuvântul de bază. (Sursa: Dex online).

Am putea să le mai spunem diminutivelor și cuvinte de alint. Uneori, când părinții vorbesc cu copiii lor folosesc multe diminutive. În carte se găsesc și unele diminutive. De exemplu *pătuț* este un diminutiv de la cuvântul pat. Notează și tu în dreptul fiecărui cuvânt diminutivul corespunzător.

băiat _____

mama _____

jucărie _____

zmeu _____

fluture _____

casă _____

frunză _____

elefant _____

carte _____

ochi _____

drum _____

motor _____

gâscă _____

os _____

cățel _____

purcel _____

lup _____

copil _____



PALINDROMUL

Palindromul, cu pluralul palindromuri, reprezintă un cuvânt sau un grup de cuvinte care poate fi citit de la stânga la dreapta și de la dreapta la stânga fără să-și piardă sensul.

tot - tot

ele- ele

capac-capac

Caută în poveste astfel de cuvinte. Dacă le-ai găsit, scrie-le aici.

Notează alte cuvinte pe care le-ai auzit la colegii tăi.

Curiozitate:

În limba română există chiar și o propoziție care respectă regula de mai sus:

ELE FAC CAFELE.



PESTE ALBAȘTRI MUNȚI ȘI CASE

Scrie o listă cu cât mai multe lucruri, ființe sau elemente din natură albastre.

Lista ta va conține minim 20 de elemente.

Scrie apoi în caiet o poveste în care să folosești cuvintele din listă. Pe măsură ce le folosești în poveste, încercuiește-le pe listă.



ÎNSUȘIRI

Cum este mama băiețelului din poveste?

Scrie 3 însușiri în chenarul albastru.

Notează în chenarul roșu opusul acestor cuvinte.



LA SPITAL

Când a scris această poveste, autoarea cărții și-a adus aminte de copilărie. Ea și-a rupt mâna stângă de 3 ori și a pus-o în ghips, iar uneori a stat internată în spital. În acele vremuri, părinții nu puteau dormi cu copiii la spital, așa că Mihaela și-a făcut prieteni dintre colegii de salon cu care vorbea. Când a crescut mai mare, Mihaela îl vizita deseori bunicul, Ioan, la spital și îi ducea un pachet de mâncare bună gătită de mama ei, Aurora. Uneori cu toții ajungem la un spital, chiar dacă poate doar pentru a face niște analize de sânge ocazionale. Așa că autoarea a considerat util să discutăm despre spitale. Răspunde la următoarele întrebări:

Ce este un spital?

Avem nevoie de spitale? De ce?

Când ajung oamenii la spital?

Tu ai ajuns vreodată la spital? Ce problemă ai avut?

Știi pe cineva care a fost la spital?

Cine lucrează la un spital?

De ce crezi că lucrurile din spital sunt în general albe?

De ce crezi că timpul pentru vizite este limitat la spital?



MESERII ÎN DOMENIUL MEDICAL

Cine îngrijește băiatul la spital?

Ce meserii din domeniul medical îți sunt cunoscute?

Notează-le în chenar.

Discută cu colegii despre
specificul acestor meserii.

pediatru

cardiolog

ortodont

chirurg

oftalmolog

ortoped

veterinar

ÎNTÂLNIRE CU UN MEDIC

Invitați la ora de dezvoltare personală un medic sau un asistent medical. Poate fi din personalul școlii sau un părinte din clasă. Pregătiți o listă cu întrebări pentru persoana invitată.

Scrie aici întrebările tale:

This image shows a single sheet of cream-colored paper with a spiral binding on the left edge. The paper features ten horizontal grey lines spaced evenly down its length. On the far left, there are nine circular punch holes, each corresponding to one of the lines. To the right of each hole is a small brown dot, which serves as a starting point for writing on each line. The entire page is set against a solid black background.

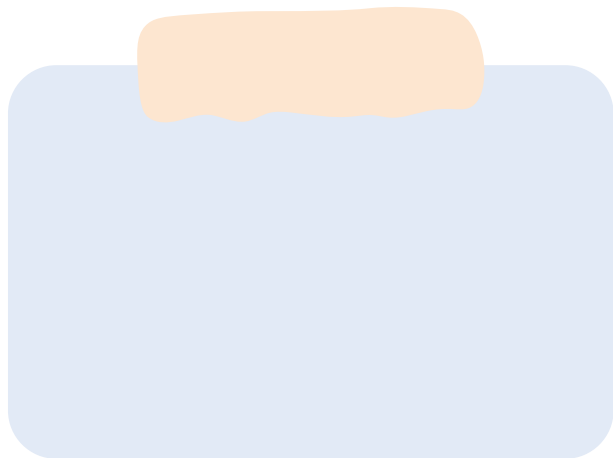
URĂRI DE BINE

Imaginează-ți că ești prietenul băiețelului din poveste.

Ce i-ai spune pentru a-l încuraja?

Scrie-i o scrisoare de încurajare!

În limba engleză „Get well soon!” înseamnă „Însănătoșire grabnică!”. Folosește un motor de căutare pe internet (ex. Google) pentru a descoperi cum poți formula urări de bine în alte limbi.

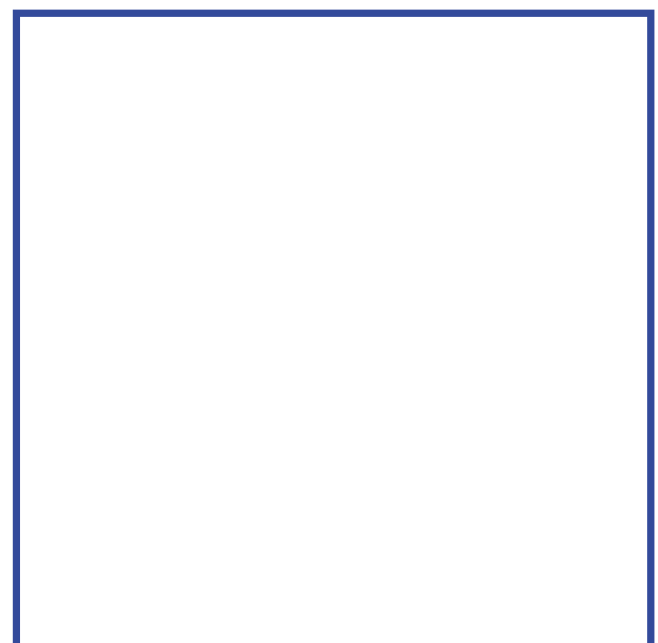
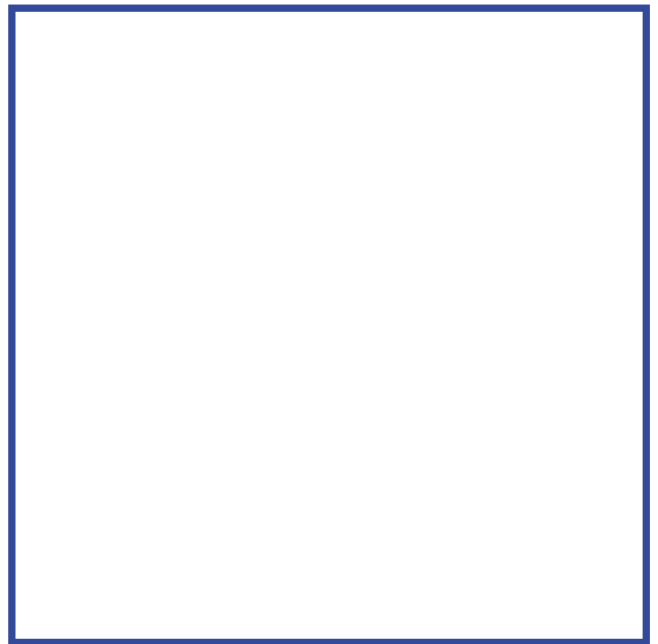
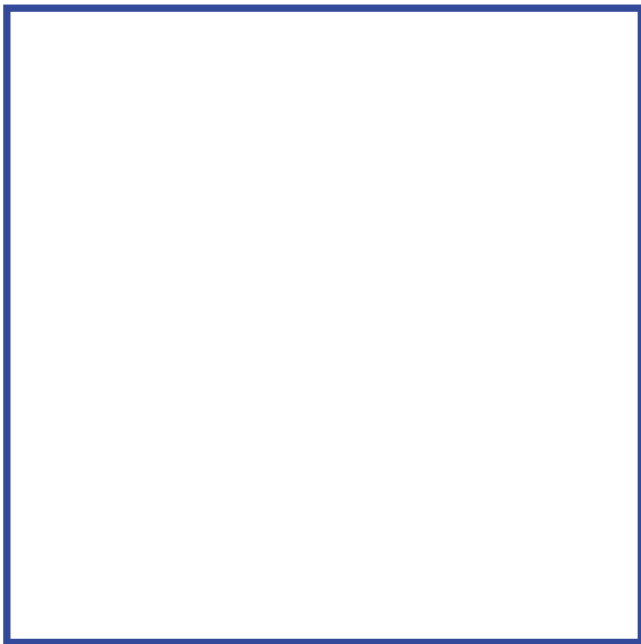


PROVERBE DESPRE SĂNĂTATE

Proverbul este o învățătură morală populară născută din experiență, exprimată printr-o formulă sugestivă, de obicei metaforică, ritmică sau rimată.

Cele mai multe proverbe sunt anonime, provenind din înțelepciunea poporului.

Scrie 4 proverbe și ilustrează-le cu desene sugestive.



SPRIJIN EMOTIONAL

Imaginează-ți că ești prietenul băiețelului din poveste.
Ce i-ai spune pentru a-l încuraja?
Scrie-i o scrisoare de încurajare!

A large, blank, cream-colored scroll with horizontal lines for writing. The scroll is unrolled and has a slightly wavy, aged appearance. It is positioned in the center of the page, below the text. The scroll has a light beige color and a slightly textured appearance. It is unrolled and has a slightly wavy, aged appearance. It is positioned in the center of the page, below the text. The scroll has a light beige color and a slightly textured appearance. It is unrolled and has a slightly wavy, aged appearance. It is positioned in the center of the page, below the text.

INSTRUMENTE MUZICALE

Dacă tu ai fi un instrument muzical, ce instrument ai vrea să fii?
Argumentează decizia ta și continuă propoziția.



Instrumente muzicale

C	F	A	K	H	E	B	P	I	A	N	E
L	L	C	O	N	T	R	A	B	A	S	P
A	U	T	A	M	B	U	R	I	N	A	V
R	I	V	H	A	R	P	A	F	X	Z	R
I	E	J	N	Z	V	I	O	A	R	A	N
N	R	Z	M	U	Z	I	C	U	T	A	A
E	G	C	C	H	I	T	A	R	A	H	I
T	D	T	O	B	E	K	Y	D	A	L	L

CHITARA
CLARINET
CONTRABAS
FLUIER

HARPA
MUZICUTA
NAI
PIAN

TAMBURINA
TOBE
VIOARA

Dacă aș fi un instrument muzical, aș vrea să fiu...

INSTRUMENTE MUZICALE

Eu spun una, tu spui multe. Scrie pe rânduri forma de plural.

un nai: _____
un clarinet : _____
un contrabas: _____
o chitară: _____
o trompetă: _____
o harpă: _____
o muzicuță: _____

La ce instrumente cântă gâzele din ilustrații? Realizează corespondența între instrumentul muzical și denumirea sa.



harpă

trompetă

contrabas

vioară

tobă

ORCHESTRA

Describe imaginea de mai jos.

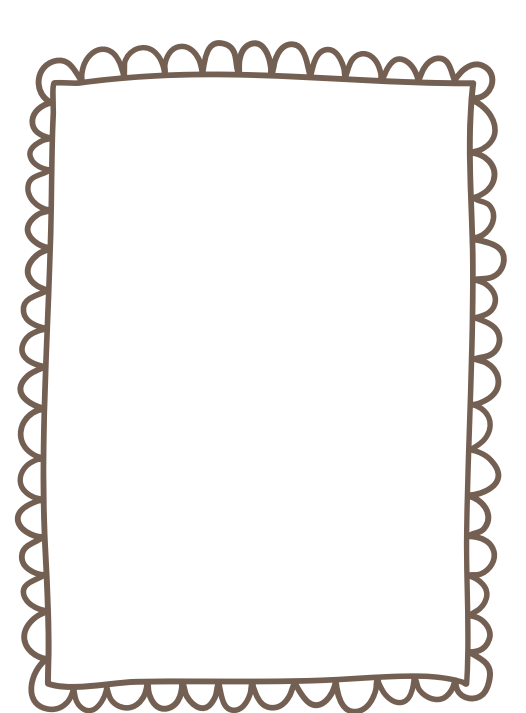
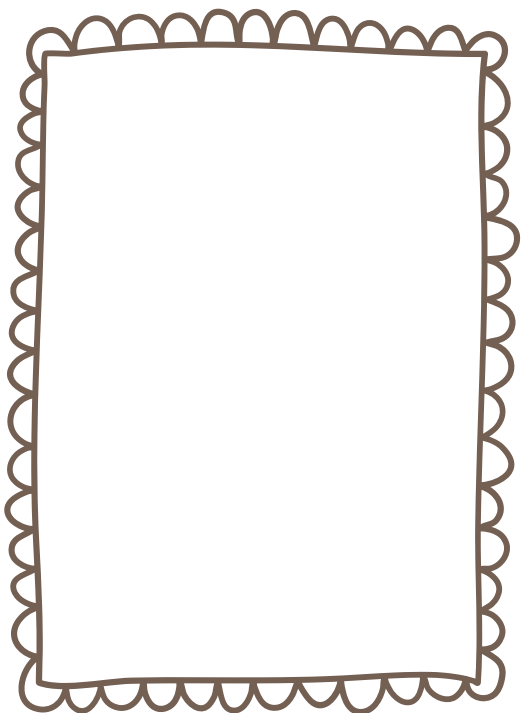
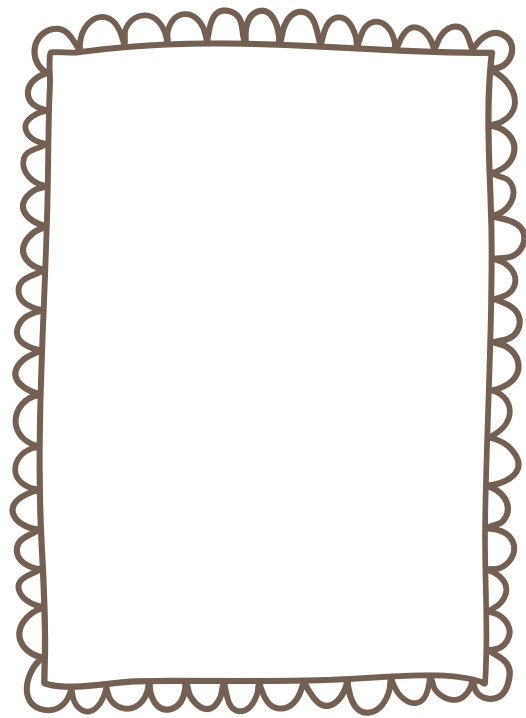
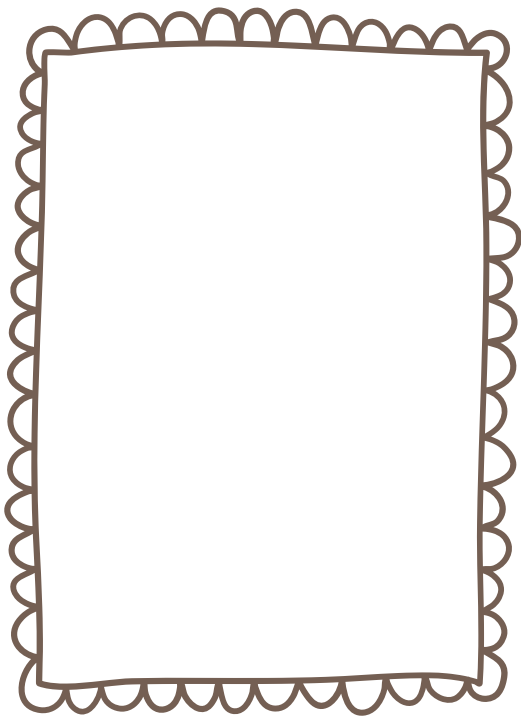
Denumeste instrumentele muzicale. Încercuiește dirijorul.



ANOTIMPURILE

În funcție de anotimpul în care te afli, audiază **Anotimpurile**, de Antonio Vivaldi.

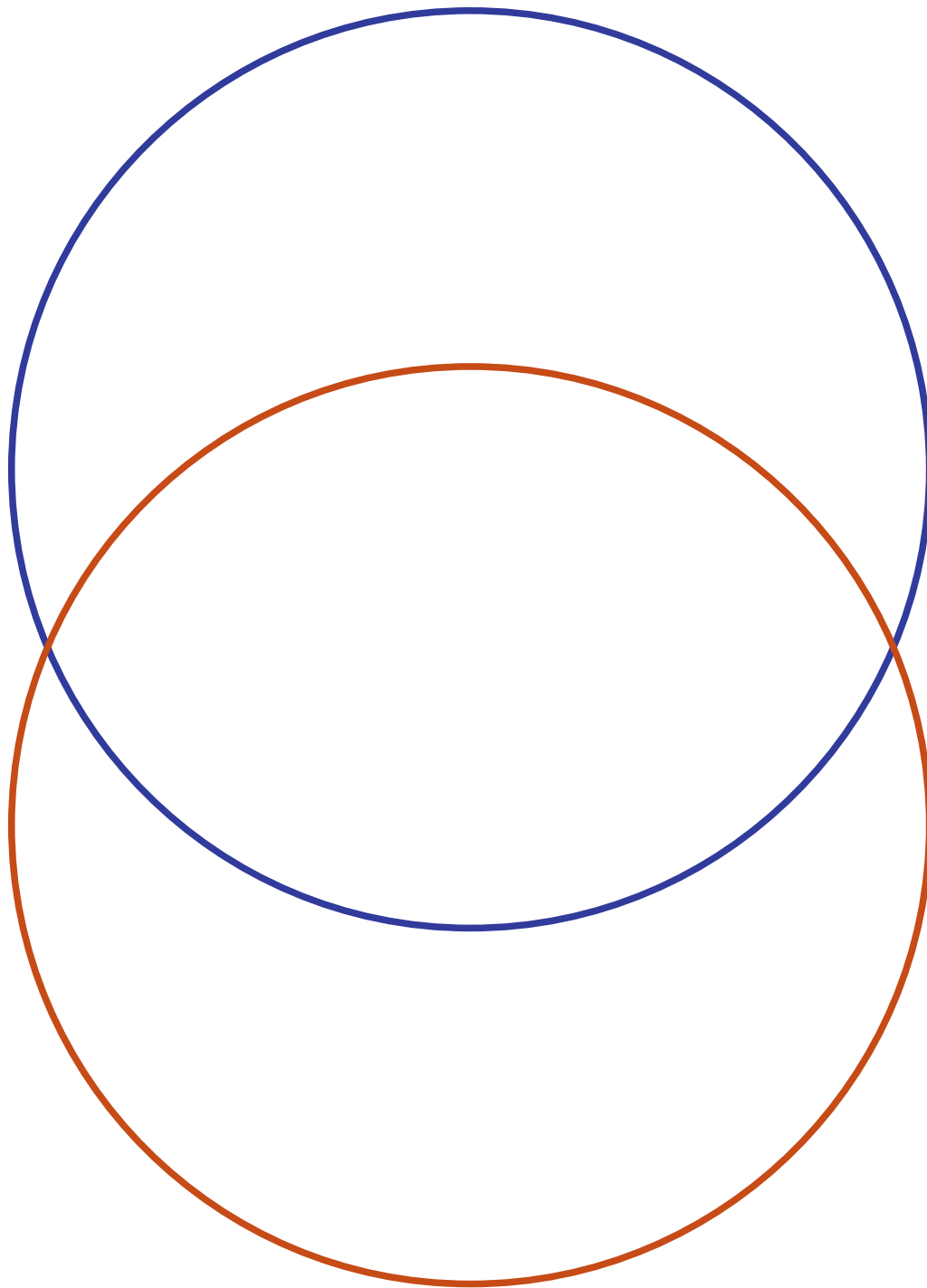
În timp ce asculți muzica, desenează tot ce îți trece prin minte.



HAI SĂ ZBURĂM SPRE UN PALAT!

Tu știi ce este un palat? Dar un castel? Caută asemănările și deosebirile dintre aceste clădiri și scrie-le în diagrama de mai jos.

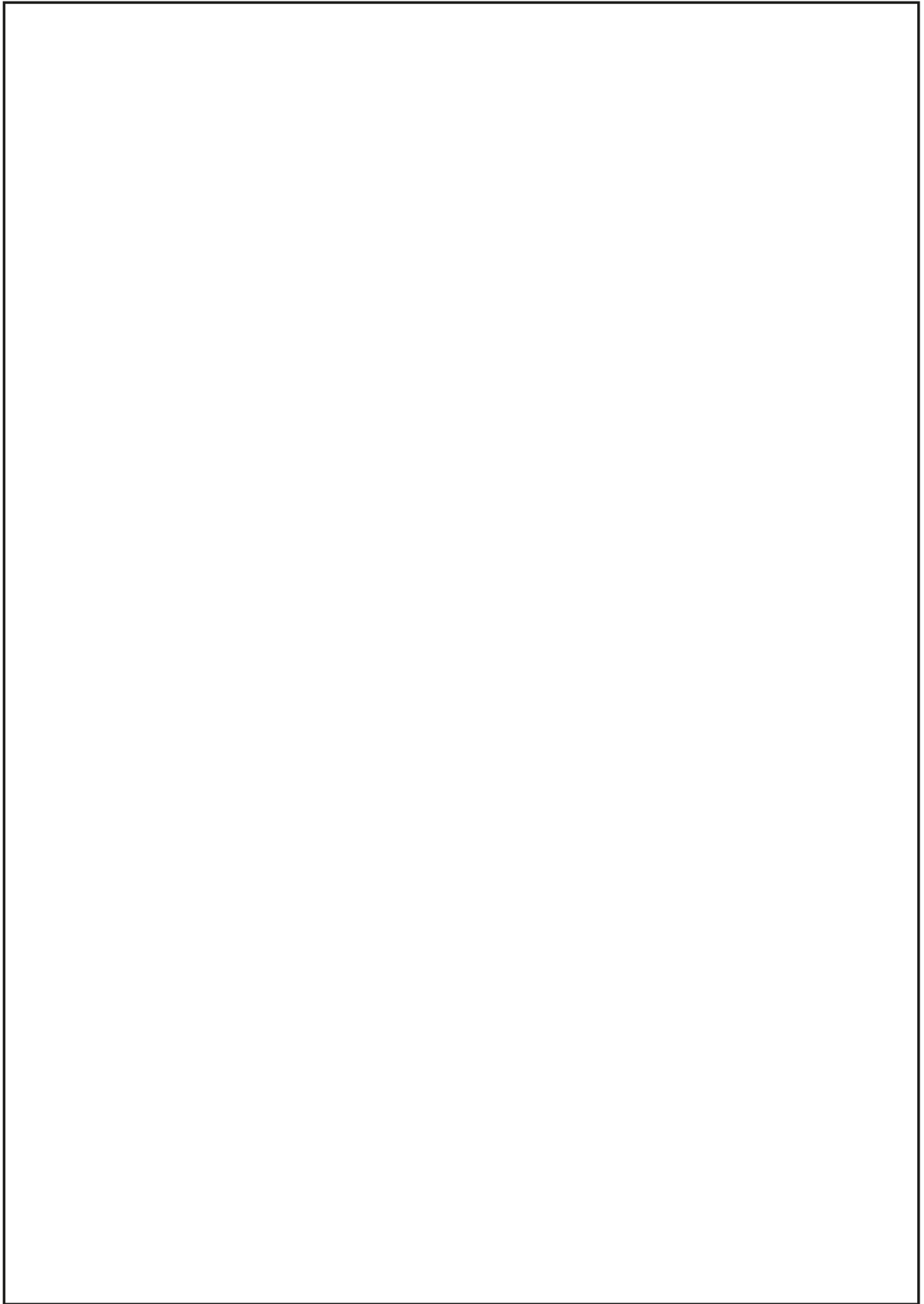
Palat



Castel



Fii creativ! Desenează un palat.



PROVOCARE

Realizează un poster despre palate din România.

Află:

- numele lor
- în ce an au fost construite
- câți ani a durat construcția lor
- cine le-a construit
- din ce materiale sunt construite
- ce suprafață au

PROVOCARE

Realizează un poster împreună cu un coleg despre palate din Asia și palate din America. Află:

- numele lor
- în ce an au fost construite
- câți ani a durat construcția lor
- cine le-a construit
- din ce materiale sunt construite
- ce suprafață au



NUFĂRUL ALB

Știi că nufărul alb este o plantă rară, protejată prin lege?
Cercetează și află informații despre nuferi și notează-le aici.
Menționează sursele de informare folosite.



EXPERIMENT

De ce plutesc frunzele de nuferi pe suprafața lacului?

Dar bărcile, vapoarele?

De ce pietrele nu plutesc, deși sunt mai mici decât bărcile?

Proiect de grup în clasă sau acasă:

Folosiți un lighean care să simuleze un lac și puneți în lighean mai multe obiecte diferite. Observați care sunt acele obiecte care plutesc și care sunt acele obiecte care nu plutesc pe suprafața apei.

Notați acele obiecte în 2 coloane diferite:

Notați în caiete observații. Ce ați observat la obiectele care plutesc și la obiectele care nu plutesc. De ce unele plutesc și altele nu. Contează cât de mari sau mici sunt obiectele care plutesc?

Obiecte care plutesc

-
-
-
-
-
-
-
-

Obiecte care nu plutesc

-
-
-
-
-
-
-
-

REȚETĂ DE TERCİ

Prepară un delicios terci de ovăz după rețeta de mai jos! Mult succes!

Ingrediente:

- 120g fulgi de ovăz
- 250 ml apă
- 250ml lapte
- 1 plic zahăr vanilinat sau 2 lingurițe de miere
- 1/2 linguriță scorțișoară
- 25 g unt

Mod de preparare:

- Punem apa și laptele la fiert într-o oală mai mică.
- Când observăm că încep să fiarbă, adăugăm fulgii de ovăz.
- Amestecăm continuu cu o lingură la foc mic, timp de 5 -6 minute, până se îngroașă.
- Adăugăm scorțișoara și mierea sau zahărul vanilinat.
- Turnăm terciul în boluri și îl lăsăm două minute să se așeze.
- Ne distrăm ornându-l cu diferite fructe și semințe.

Poftă bună!



REȚETĂ DE TERCİ

Cum a ieșit terciul tău?

Scrie câteva idei despre experiența ta

Răspunde la întrebări.

1. Câte grame de produse au fost în rețetă? Dar mililitri?

2. De ce măsurăm unele produse în grame și altele în mililitri?

3. Ce instrumente de măsură folosim?



REȚETĂ DE TERCİ

4. Pune cei 250ml într-o cană și vezi câte grame are laptele.

Nu uita să cântărești și cana separat!

Notează ce observi.

5. Repetă cerința de la punctul 4 cu 250ml de apă.

Notează rezultatele obținute și compară-le.

6. Răspunde oral la întrebările de mai jos:

- Care este rolul fiecărui ingredient folosit la terciul tău?
- Ai fi putut face terciul și fără anumite ingrediente?
- Ce ar fi fost diferit?
- Gândește-te la fiecare ingredient din rețetă și la cum ar fi fost terciul, dacă ai fi uitat/ ai fi ales să nu îl folosești.

Scrie în caiet concluziile tale.



REȚETĂ DE CREATIVITATE

Cartea *Unde vrei să mergi?* îi poartă pe copii, dar și pe adulți, prin lumea propriei imaginații și creativități.

Scrie aici o rețetă pentru creativitate.

Caută cele mai potrivite ingrediente, dar fii atent / atentă și la cantități.

După ce scrii aici rețeta, pe o foaie albă, desenează rețeta creativității, așa cum o vezi tu.

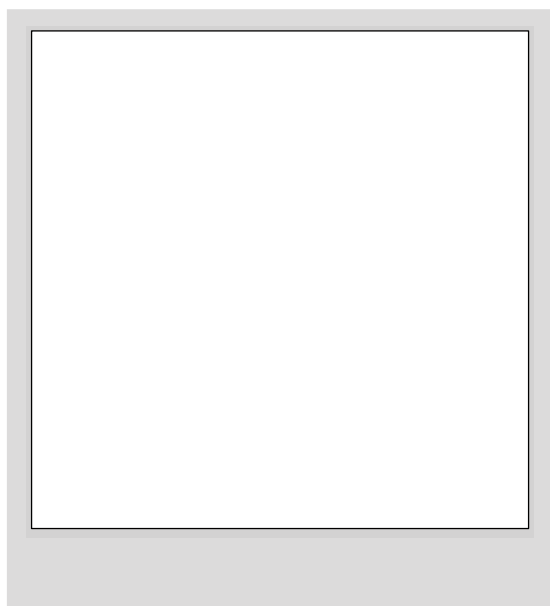
NUMELE REȚETEI

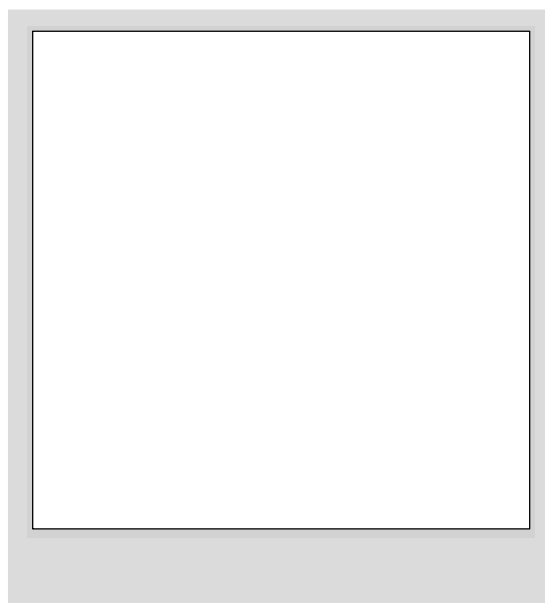
INGREDIENTE

PAȘI DE LUCRU

INSTANTANEE DIN POVESTE

Fii fotograf pentru o zi! Creează instantaneele a două evenimente din poveste care te-au impresionat. Adaugă o scurtă descriere a momentelor capturate cu iscusință de tine.





INTERVIU AMUZANT

Trebuie să ieși interviu unui cal cocoțat pe o roșie.
Notează ce întrebări ai vrea să-i adresezi:

Calul pe roșie

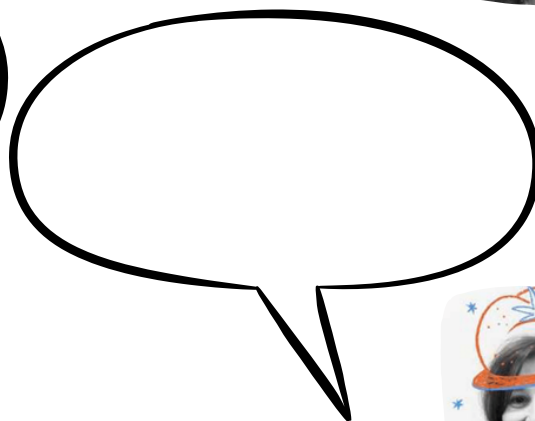
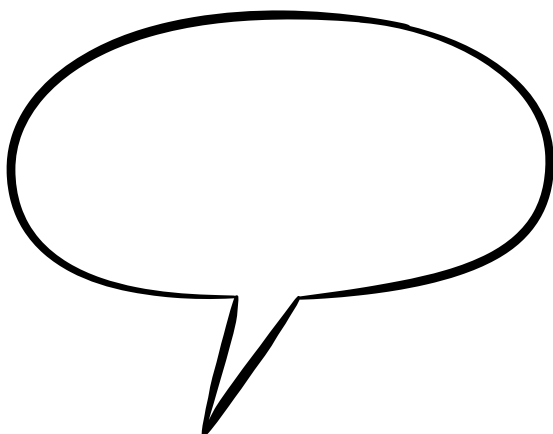
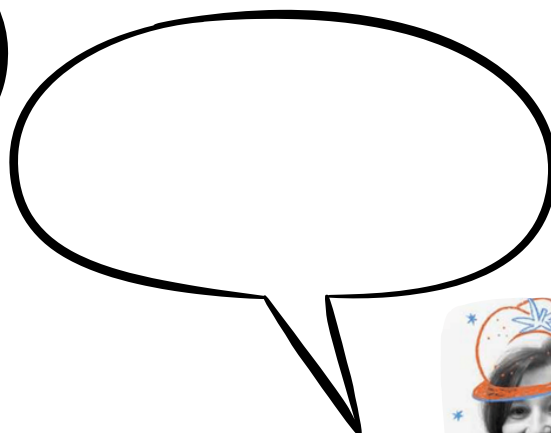
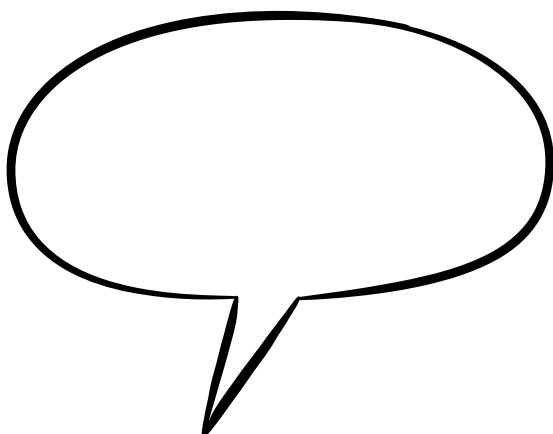
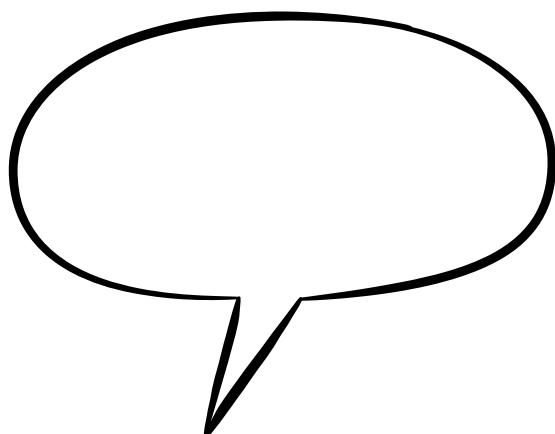


INTERVIU CU AUTOAREA

Citește detaliile despre autoare de la finalul cărții.

Imaginează-ți că te întâlnești cu ea.

Formulează mai multe întrebări pentru un interviu cu Mihaela Coșescu. Ce curiozități ai despre apariția cărții? Ce crezi că ți-ar răspunde?



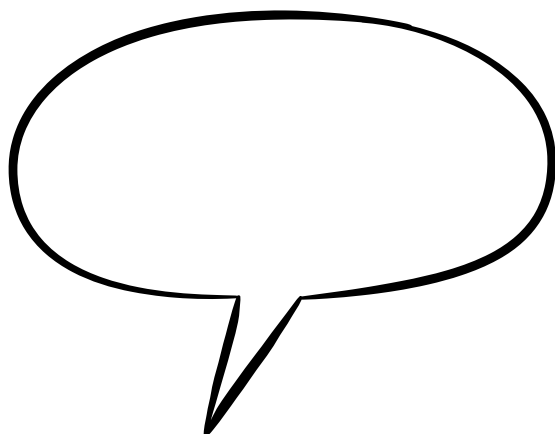
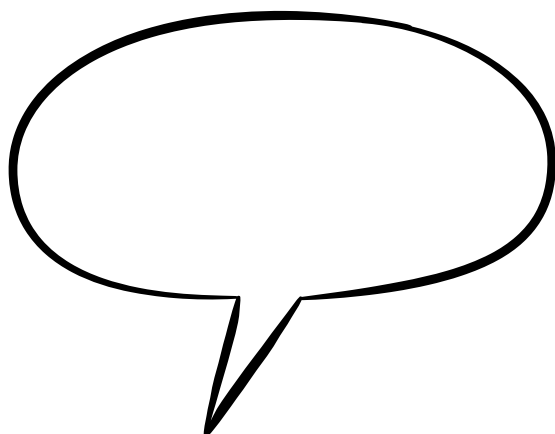
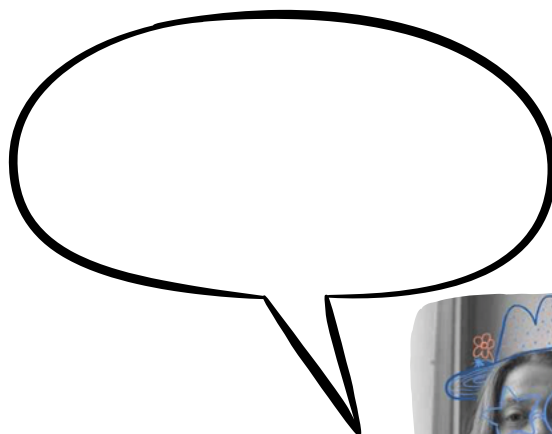
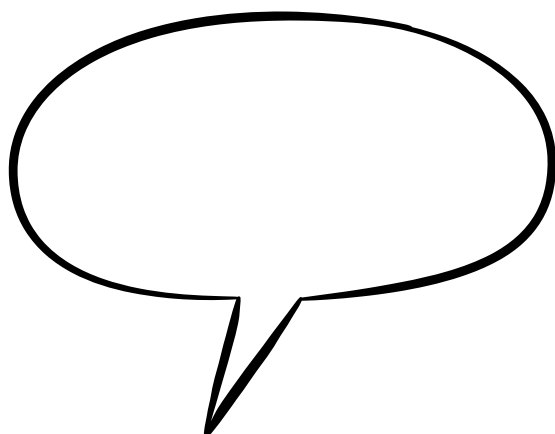
INTERVIU CU ILUSTRATOAREA

Citește detaliile despre ilustratoare de la finalul cărții.

Imaginează-ți că te întâlnești cu ea.

Formulează mai multe întrebări pentru un interviu cu Oana Ispir.

Ce curiozități ai despre apariția cărții? Ce crezi că ți-ar răspunde?



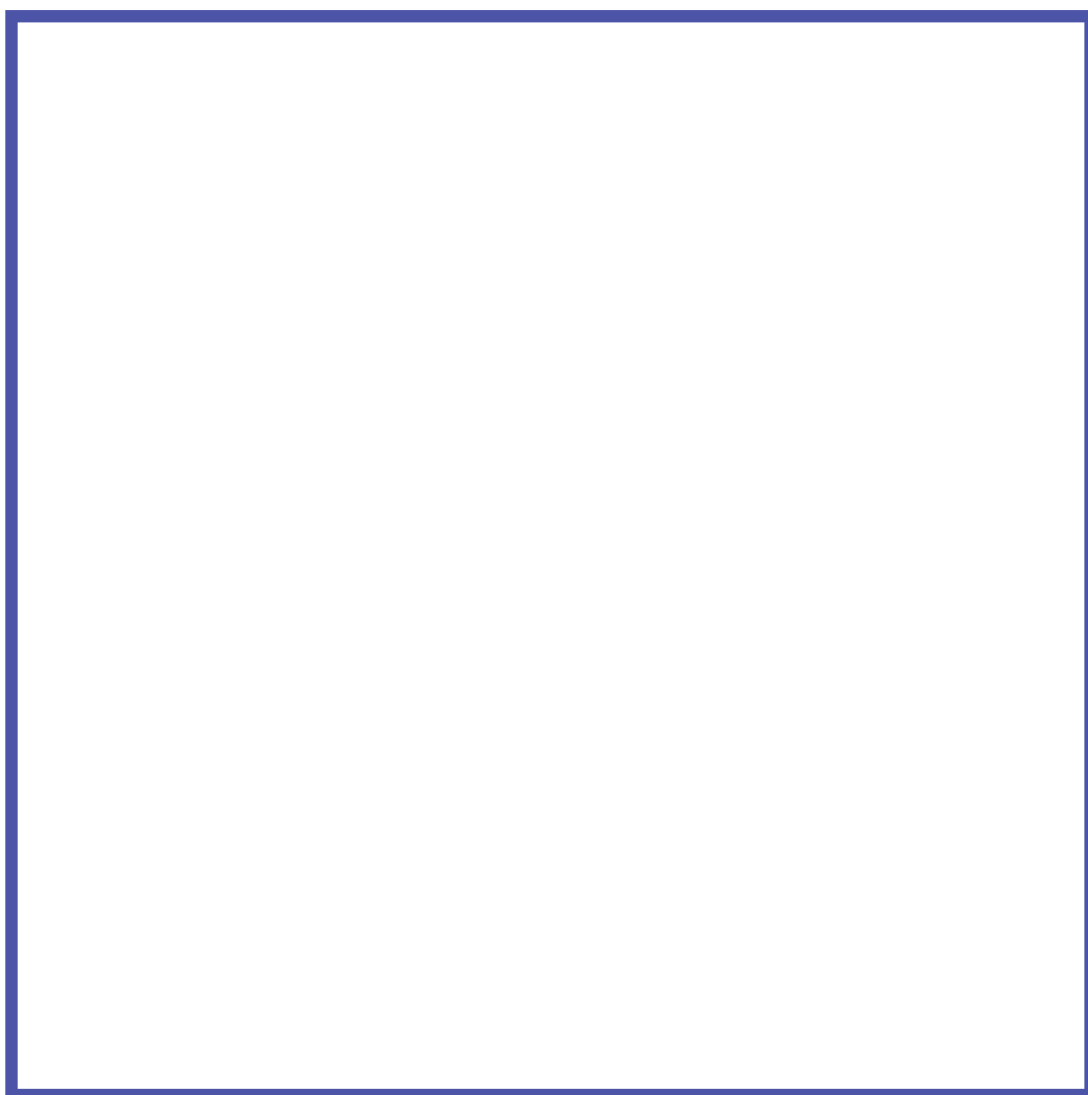
FII ȘI TU ILUSTRATOR!

Citește versurile de mai jos, iar mai apoi ilustrează-le:

„Aș vrea pe nuferi să plutesc,
Cu spiriduși ce pescuiesc...
Ah, ce m-aș mai juca cu ei!
Acolo du-mă, Mami! Vrei?”



Sublinează cuvintele pe care ai ales să le ilustrezi.



CĂLĂTORIE ÎN CARTEA DE POVEȘTI

Dacă ai putea călători într-o carte cu povești, care ar fi povestea în care ai merge?

Describe călătoria ta!



TU UNDE VREI SĂ MERGI?

Fii reporter pentru o zi și intervievează-ți colegul de bancă.
În ce lume reală sau imaginară ar vrea să călătorească?
Notează întrebările puse colegului și răspunsurile acestuia.

Prezintă în fața clasei informațiile pe care le-ai aflat de la colegul tău!
De exemplu: Maria vrea să meargă în Paris pentru că îi place arta, îi place
limba franceză, vrea să meargă la Disneyland și vrea să urce în turnul Eiffel.



HARTA CĂLĂTORIEI

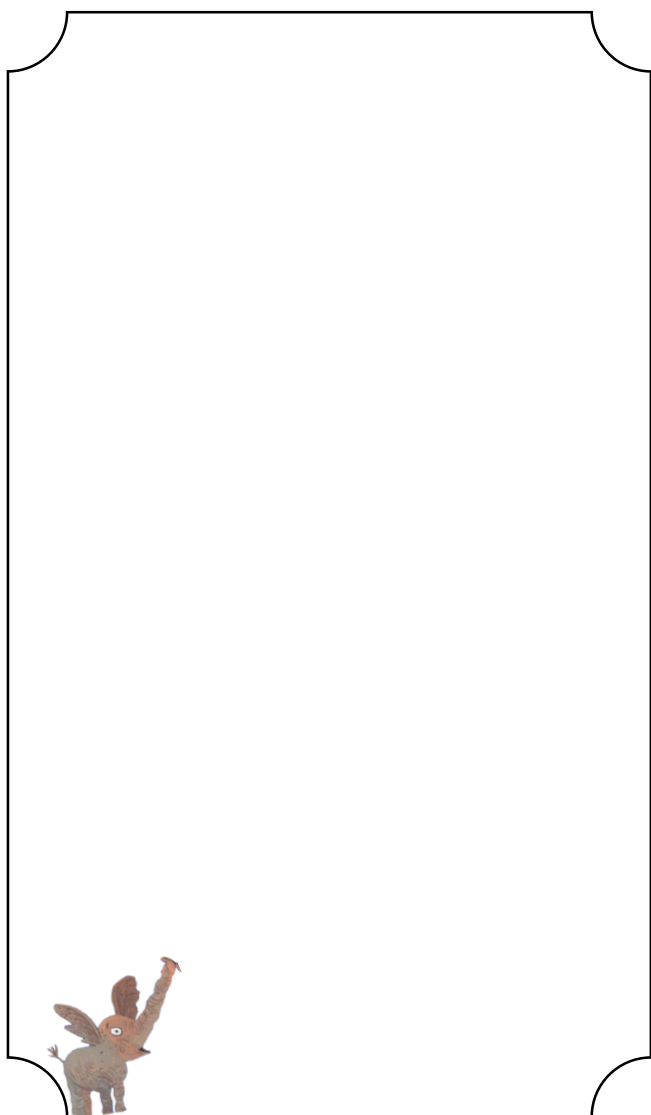
Băiatul și-a imaginat că poate călători în diferite țărâmură. Care este preferatul tău? Planifică o călătorie în acel loc și desenează harta călătoriei tale!



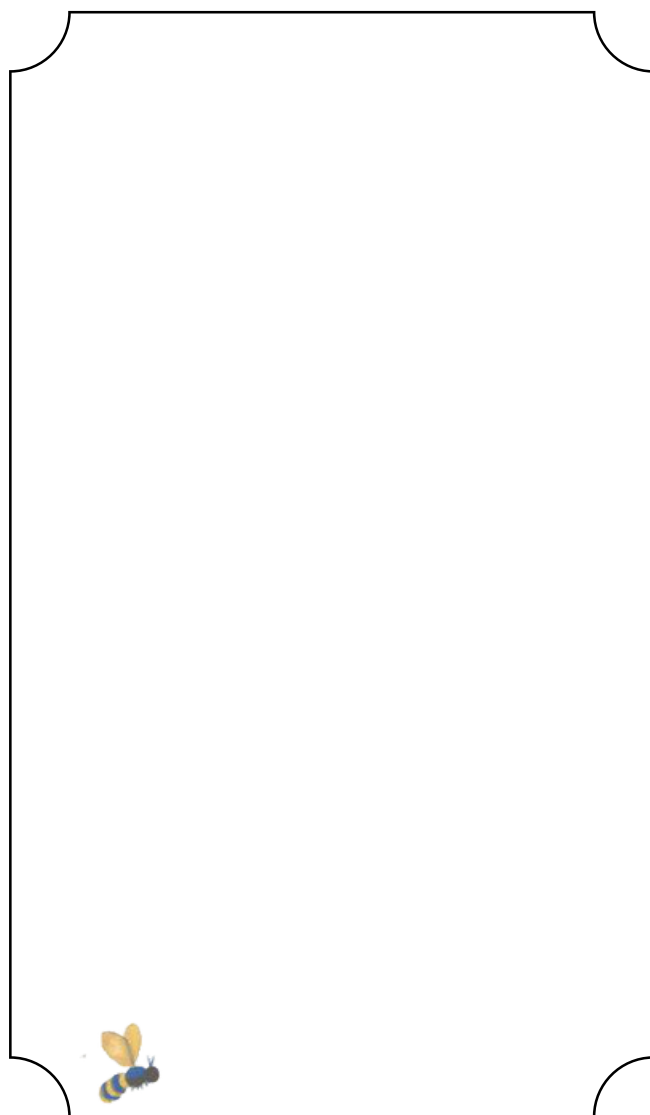
Ce ai avea nevoie să iei cu tine în bagaj în acea călătorie?

ANIMALE DIN POVESTE

Adaugă toate mamiferele și insectele din poveste la fiecare colecție (scrie-le sau desenează-le).



Mamifere

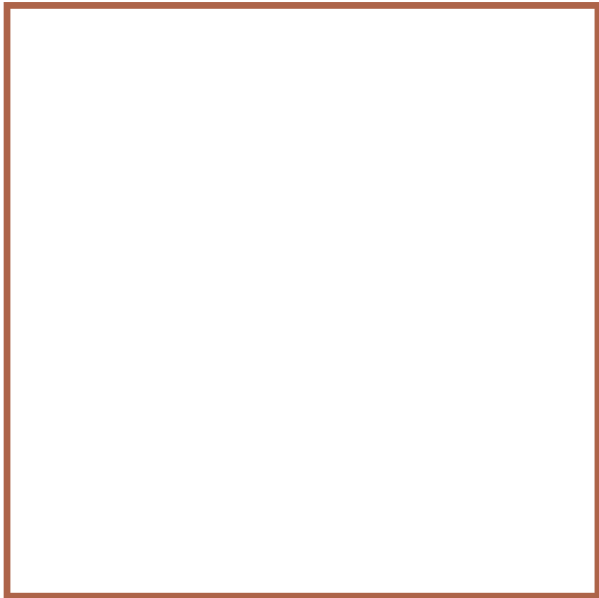


Insecte

Câte mamifere ai găsit? Dar insecte?

ZÂNĂ VS. ZMEU

Ilustrează printr-un desen cuvintele.



Zână



Zmeu

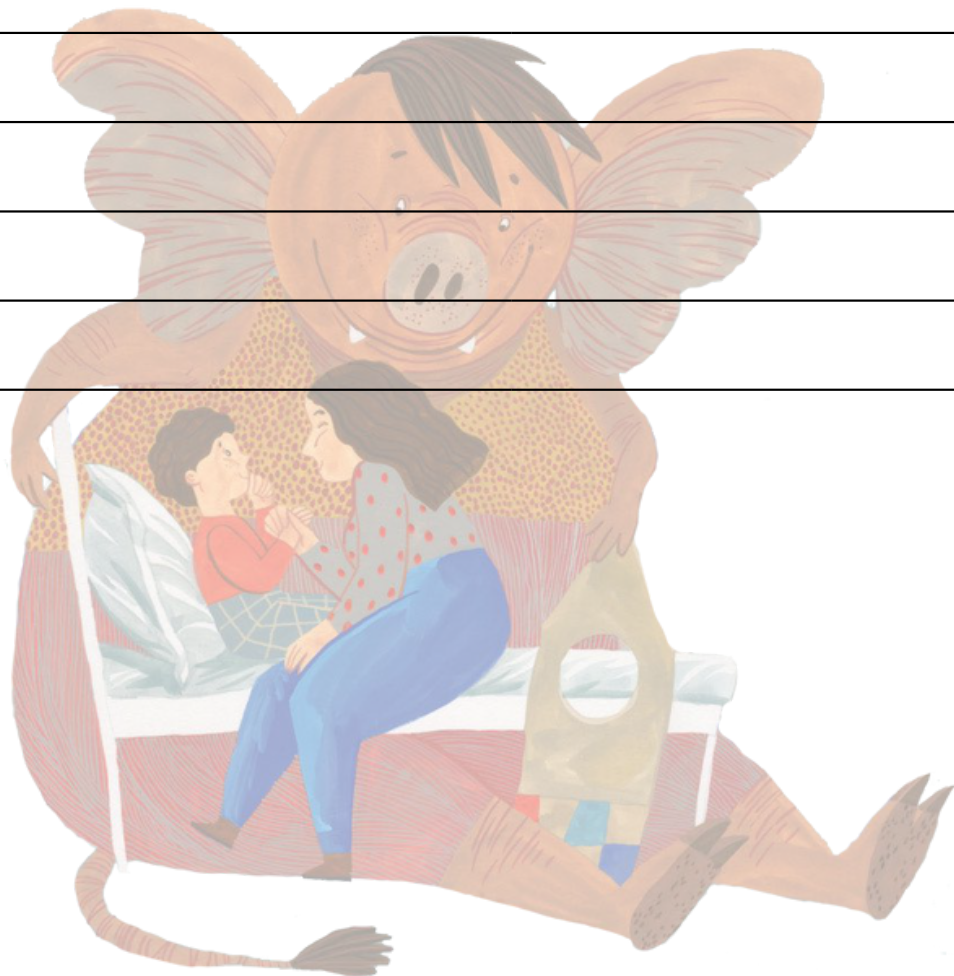
Găsește 5 cuvinte cu litera z și formulează propoziții cu ele:



PERSONAJE FANTASTICE

În povestea „Unde vrei să mergi?” apar mai multe personaje fantastice, precum spiriduși, zâne, zmei, căpcăuni, vrăjitoare. Ce alte personaje fantastice ai mai întâlnit în povești?

Amintește-ți poveștile pe care le-ai citit până acum sau pe care le-ai auzit povestite în care apar astfel de personaje. Notează aici titlurile lor și subliniază poveștile care ți-au plăcut cel mai mult.



ANIVERSAREA ZMEULUI

Ești invitat/ă la o aniversare cu zmei.

Scrie și/ sau desenează în chenarul de mai jos o listă de cadouri care consideri că sunt potrivite pentru zmeul sărbătorit. Motivează oral sau în scris de ce consideri aceste cadouri potrivite pentru zmeul sărbătorit.

Cadouri pentru zmeu

-
-
-
-
-



KORRESPONDENZ KARTE

Prima carte poștală din lume a fost trimisă în Austria în data de 1 octombrie 1869.

Era din hârtie gălbuie, mărimea 123 X 83 mm, cu inscripția Korrespondenz - Karte.

Unul din motivele pentru care a devenit o formă îndrăgită de a transmite mesajele e și faptul că expedierea unei cărți poștale costa de două ori mai puțin decât expedierea unei scrisori.

Prima carte poștală ilustrată în România a fost concepută și realizată de poetul Alexandru Macedonski, în anul 1888.

Realizează o carte poștală utilizând imagini din călătoriile băiatului din poveste.

Cui îi vei scrie?

Îi poți transmite impresiile tale referitoare la cartea pe care tocmai ai citit-o.

Află adresa destinatarului și roagă un adult să te ajute cu expedierea acesteia.

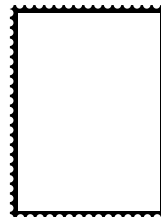
Cu siguranță îți vei surprinde plăcut prietena/prietenul!

Inspirație la creație!



CARTE POȘTALĂ

CARTE POȘTALĂ





ȘI ÎN NAVETĂ AM URCAT

Găsește cuvintele ascunse în careu.

Alege trei cuvinte cu care să alcătuiești propoziții.

Calatorie in spatiu

Q	V	M	H	C	S	C	M	B	J	M	O
I	E	E	W	O	T	Z	A	C	U	N	P
U	N	R	W	M	E	M	R	J	P	E	A
J	U	C	N	E	A	H	T	Q	I	P	M
G	S	U	M	T	P	T	E	G	T	T	A
C	H	R	G	A	L	A	X	I	E	U	N
S	Q	G	U	R	A	N	U	S	R	N	T
X	C	R	A	C	H	E	T	A	K	C	F

RACHETA
GALAXIE
JUPITER
COMETA

MERCUR
NEPTUN
URANUS
PAMANT

MARTE
VENUS
STEA



CĂLĂTORIE SPAȚIALĂ

Imaginează-ți că vei călători în spațiu. Unde ai vrea să mergi?
 Descrie călătoria ta! Pe cine ai lua cu tine?

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings visible.

POVEȘTI RĂSTĂLMĂCITE

Citește numele personajelor și unește-le cu imaginea potrivită.
Creează propria poveste întortocheată.



Alladin

Alice

Duhul din lampă

Dorothy

Omul de tinichea

Leul cel fricos

Omida

Sperietoarea

POVEȘTI ÎNDRĂGITE

Gândește-te la lista de cuvinte de la fișa de la pagina 35 și amintește-ți povești care să aibă legătură cu cuvintele respective. Alcătuiește în caiet o listă de titluri de povești timp de 20 de minute. Numerotează poveștile. La final vezi câte povești ai reușit să găsești.

Citiți în clasă lista cu povești și vedeți ce povești aveți în comun pe listele voastre. Care este cea mai populară poveste care apare pe cele mai multe liste?

De exemplu: de la cuvântul lup, puteți scrie povestea Lupușorul cel bun sau Capra cu trei iezi.

Atenție: pentru că aceste povești au fost date drept exemplu, ele nu vor mai putea fi scrise pe listele voastre.

Ascultă listele colegilor, pune întrebări despre poveștile pe care nu le cunoști.

Fiecare copil va alege două povești preferate de pe lista alcătuită și va povesti în un minut de ce recomandă acele povești și colegilor. Dacă cele două povești preferate au fost deja menționate, copilul următor va alege alte două povești pe care să le recomande.

La final, fiecare copil va avea scrisă în caiet o listă de povești noi, din recomandările colegilor pe care să le citească. Copiii își vor putea împrumuta cărți, iar la final de semestru discutăm despre cărțile citite.



INSPIRAȚIE PENTRU MICII ARTIȘTI

Cartea **Unde vrei să mergi?** este ilustrată de Oana Ispir care s-a folosit de imaginație și culori pentru a inventa lumi nemaivăzute care să creeze în mintea noastră noi povești.

Fii și tu ilustrator/ ilustratoare astăzi și desenează o lume folosind doar două culori pe care le alegi tu. Poți utiliza instrumentele tale preferate (creioane colorate, cerate, carioci, acuarele și altele).



INSPIRAȚIE PENTRU MICII ARTIȘTI

Imaginează-ți o lume albastră și desenează-o acoperind pagina cu cerneală și desenând elementele dorite de tine cu pic-ul.

Gândește-te la următoarele:

- Ce anotimp ai în desenul tău?
- Ce moment al zilei?
- Cum poți avea mai multe nuanțe de albastru folosind doar cerneală de un singur tip?
- Cât de dificil e să pictezi folosind cerneală?

Notează-ți toate detaliile în jurnalul tău de artă.



HAI LA CARNAVAL!

Proiect de grup

Organizați un carnaval al clasei.

Pregătiți costume pentru carnaval și activități potrivite.

Lucrați în echipe pentru organizare. Identificați sarcini de îndeplinit, roluri și împărțiți munca de organizare.

Gândiți-vă la aspecte precum: tema carnavalului, data, invitați, locația unde organizați carnavalul, timp de pregătire, decorarea sălii, resurse necesare, gustări, sonorizare, muzică, activități desfășurate, durata carnavalului, afiș/ invitație.

Ca temă, puteți alege, de exemplu Carnavalul poveștii „Unde vrei să mergi?” cu costume inspirate din poveste, cu o lume fantastică nouă, inventată de voi, cu jocuri despre călătorii care pot fi inventate de voi sau alte jocuri deja existente, cu muzică din diverse țări în care ați mers sau ați vrea să mergeți. E carnavalul vostru și orice idee e binevenită atâta timp cât vă folosiți imaginația și creativitatea.



MUZICĂ ȘI MIȘCARE

Înființați un cor al clasei împreună cu doamna învățătoare/educatoare. Găsiți un nume pentru cor care să vă reprezinte. Veniți cu mai multe propuneri și apoi votați numele preferat. Puteți face un vot secret, pe bilețele, în care fiecare va vota doar unul dintre numele propuse.

De asemenea, puteți opta pentru votul în două runde, în cea de-a doua rundă alegând doar între primele două nume clasate.

Înscrieți corul pe platforma www.cantusmundi.ro, unde doamna învățătoare va găsi multe resurse și cântece pentru voi.

Veniți și voi cu propuneri de cântece pe care v-ar plăcea să le cântați împreună un cor. După ce învățați 2-3 cântece pe o anumită temă, organizați un concert la care să invitați părinții, bunicii și colegii de la alte clase. Realizați un afiș pentru concertul vostru și lipiți-l în locurile unde are mai mare vizibilitate, fără a strica pereții.

Tot pe platforma Cantus Mundi puteți trimite un mesaj cu înregistrarea concertului vostru și câteva cuvinte despre corul vostru. Acel concert va fi apoi împărtășit întregii comunități pe canalele de comunicare Cantus Mundi.

Ca exercițiu de încălzire, puteți să vă imaginați că sunteți corul de căprițe din poveste și să cântați BE-HE-HE pe notele gamei DO major: BE-HE-HE (do), BE-HE-HE (re), BE-HE-HE (mi), urcând și coborând. Puteți realiza acest exercițiu și dacă nu înființați un cor.

CARTEA TA DE POVEȘTI

PROIECT CREATIV

Analizează cu atenție detaliile ilustrațiilor din carte. Compune câte o scurtă poveste pentru fiecare ilustrație. Realizează câte o ilustrație nouă pentru fiecare poveste compusă și alcătuiește-ți propria carte ilustrată.



